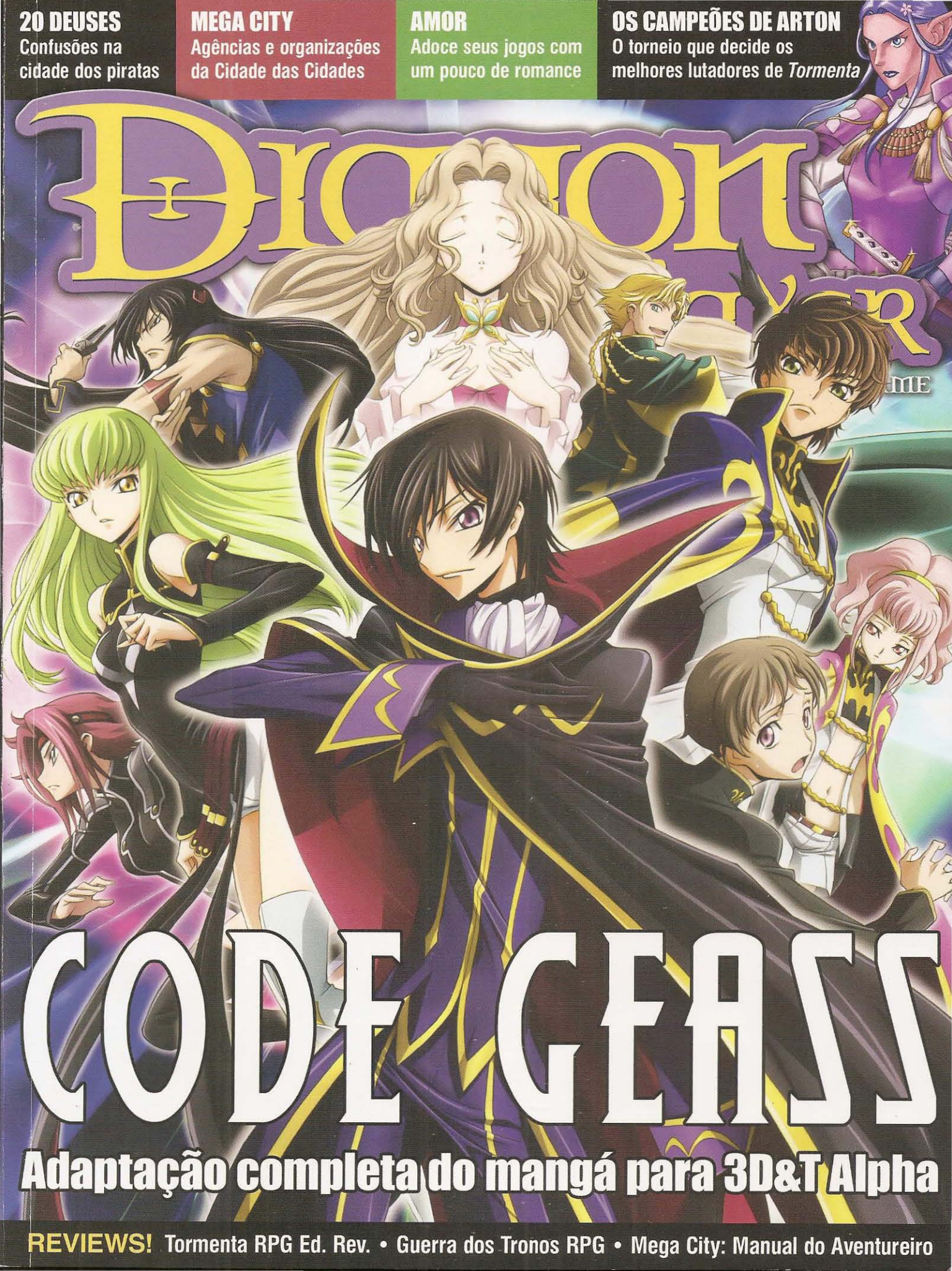
20 DEUSES
Confusões na cidade dos piratas

MEGA CITY
Agências e organizações da Cidade das Cidades

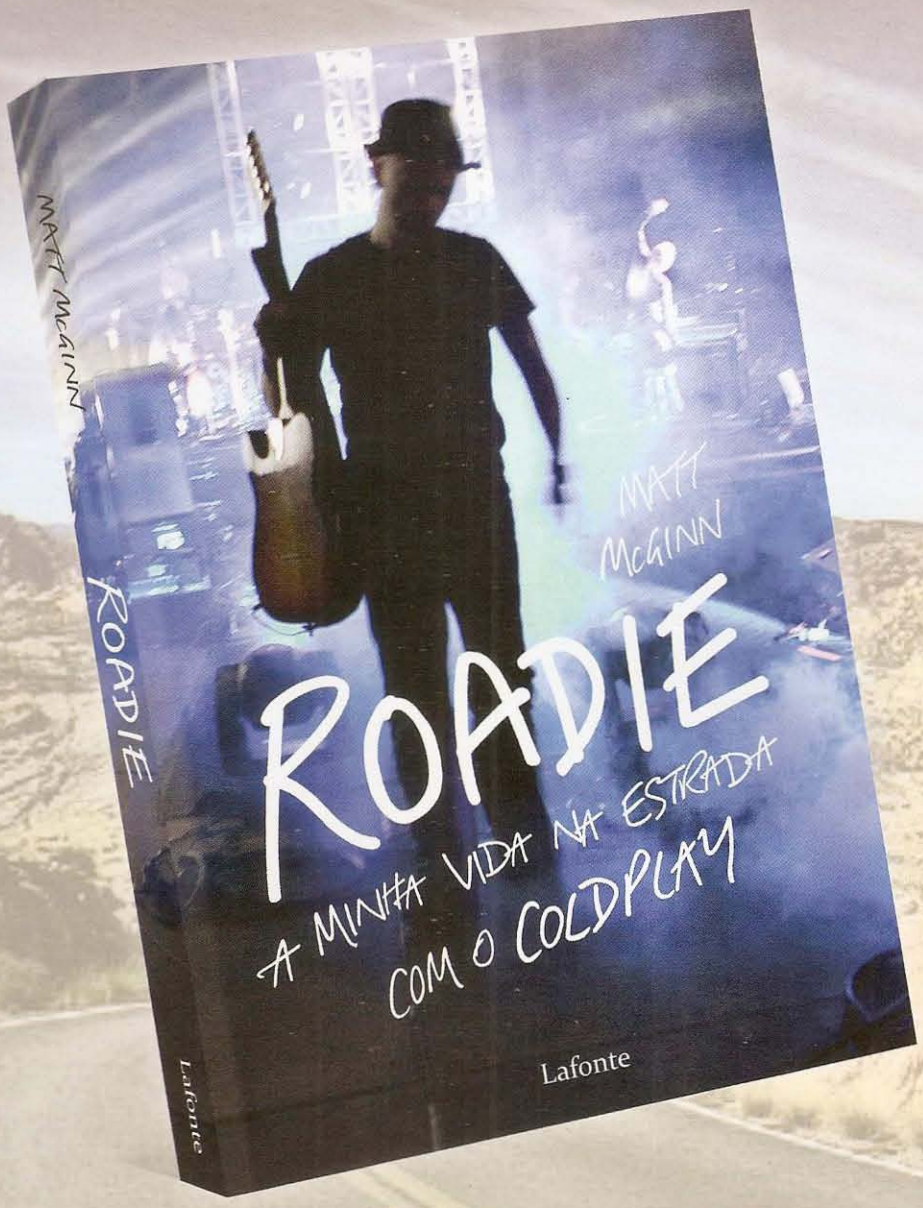
AMOR
Adoce seus jogos com um pouco de romance

OS CAMPEÕES DE ARTON
O torneio que decide os melhores lutadores de *Tormenta*



Adaptação completa do mangá para 3D&T Alpha

REVIEWS! Tormenta RPG Ed. Rev. • Guerra dos Tronos RPG • Mega City: Manual do Aventureiro



UM RELATO DE MATT McGINN SOBRE O DIA A DIA DE UMA DAS MAIORES BANDAS DO MUNDO, REVELANDO O QUE SIGNIFICA VIVER E TRABALHAR COM ESTRELAS DO ROCK.

Lafonte www.editoralafonte.com.br Nas livrarias!

DRAGON SLAYER

EDITORA escala
PAIXÃO POR REVISTAS

www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo-SP, Brasil Tel.: (+55) 11 3855-2100 Fax: (+55) 11 3857-9643 Caixa Postal 16 381, CEP 02515-970, São Paulo-SP, Brasil

PUBLICIDADE anunciar@escala.com.br (11) 3855 2179 fax (11) 3855 2224 Diretor: Vlamir Aderaldo – vlamir.aderaldo@escala.com.br (11) 3855 2244 / Gerentes de Negócios: Cláudia Arantes – claudiaarantes@escala.com.br (11) 3855-2276 / Dan Oda – dan.oda@escala.com.br (11) 3855 2180 / Milton Lima – milton.lima@escala.com.br (11) 3855 2141 / Ana Isabel Abrahão ana.abrahão@escala.com.br (11) 3855-1905 / Yone Catoira – yonecatoira@escala.com.br (11) 3855 2248 MERCADO REGIONAL Diretora: Alessandra Nunes – alenunes@escala.com.br (11) 3855 1969 REPRESENTANTES Ceará: Rrocque Publicidade (85) 3264 7342 / Interior de São Paulo: L&M Editoração – Luciene Dias (19) 3231 7887 / Minas Gerais: NS&AMG – Newton Santo e Vera Santo (31) 2535 7333 / Paraná: Parafina – Paulo Roberto Cardoso (41) 3026 8954 / Rio de Janeiro: Marca 21 – Marta Pimentel (21) 2224 0095 / Rio Grande do Sul: Vitrine de Mídia – Cristina Zimmermann (51) 3072 2801 / Santa Catarina: Rrocque Publicidade (47) 3041 3323 REGIONAL BRASÍLIA Representante: Solução Publicidade – Beth Araújo (61) 3226 2218 **TRÁFEGO:** material.publicidade@escala.com.br (11) 3855 1914

GERÊNCIA DE PRODUTO
GERENTE GERAL: Francisco Anselmo
(+55) 11 3855 2148 – francisco.anselmo@escala.com.br

COMUNICAÇÃO E IMPRENSA
(+55) 11 3855 2171 – comunica.escala@escala.com.br

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
(+55) 11 3855-1000 – sacweb@escala.com.br

ATACADO DE REVISTAS (+55) 11 4446-7060 – atacado@escala.com.br

ATACADO DE LIVROS (+55) 11 4446 7000 / 4446 7132

CENTRAL DE ATENDIMENTO Tel.: (+55) 11 3855 1000 Fax: (+55) 11 3857 9643 – atendimento@escala.com.br

Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, FC Comercial e Distribuidora S.A. Rua Dr. Kenkiti Shimomoto,1678 Sala A Jardim Belmonte, Osasco SP CEP 06045-390 Tel.: (11) 3789-1623. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER 25 ANOS

EQUIPE DA DRAGONSLAYER
Editor Responsável: Guilherme Dei Svaldi **Editores:** Leonel Caldela, Gustavo Brauner **Diagramador:** Tiago Ribeiro

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Nós temos uma ótima impressão do futuro.

OCEANO

RESPONSABILIDADE AMBIENTAL
Esta revista foi impressa na Gráfica Oceano, com emissão zero de fumaça, tratamento de todos os resíduos químicos e reciclagem de todos os materiais não químicos.

A Fronteira FINAL

O RPG no Brasil sempre foi dominado por dois gêneros: fantasia medieval e terror. Quem pode esquecer da mania do Mundo das Trevas nos anos 90? Ou da explosão de *D&D 3E*? Ou da corrida por *Tormenta RPG* em 2010?

Mas existe outro gênero importante: a ficção científica.

Estes RPGs nunca foram muito populares no Brasil. *GURPS Viagem Espacial* e *Ultra-Tech* não eram favoritos. *Millenia* acabou como um título cult. Até mesmo *Invasão* enveredou-se mais para o lado das conspirações e intrigas do que da FC clássica. Nunca tivemos uma versão nacional dos RPGs de *Star Wars*. Alguns pensam que o brasileiro simplesmente não gosta de ficção científica.

Mas há gente para provar que estão errados.

A ficção está com força total no nosso mercado! *Mega City* abriu as portas, com seu minicenário *Megadroide* e suas regras para supertecnologia. E agora *Brigada Ligeira Estelar* apresenta uma *space opera* com mechas, cruzadores estelares e um império espacial! Como sempre, bastam alguns pioneiros desbravando os caminhos, e de repente tudo é possível.

A ficção científica dá as caras nesta edição da DragonSlayer, com uma adaptação do anime *Code Geass*, pelo mesmo autor de *Brigada Ligeira Estelar*. Também conhecemos algumas agências e organizações de Mega City — incluindo a Patrulha Científica, a Legião Mecânica e outras que lidam com a ciência louca da Cidade das Cidades. Para não deixar a fantasia medieval de lado, temos um preview do *Manual do Combate*, para *Tormenta RPG*, além das colunas e seções de sempre.

Ficção científica parecia impossível, até que alguém tornou-a possível. Isto vale para tudo que é "ousado demais". Afinal, apenas tentando o impossível podemos chegar ao espaço — ou às bancas.

EQUIPE DRAGONSLAYER (entrando no hiperespaço)!

2 Notícias do Bardo
A dinastia RPGista brasileira.

4 O Desafio dos Deuses
Tormenta passando de nível!

6 Encontros Aleatórios
Quem é este pokémon, digo, Paladino?

8 Reviews
Tormenta RPG — Edição Revisada, *Guerra dos Tronos RPG*, *Mega City: Manual do Aventureiro*.

11 Sir Holland
O maior tesouro de Sir Holland.

12 Toolbox
Muito amor!

14 Mestre da Masmorra
Muito ódio!

14 Organizações de Mega City
Um grupo chamado "Kaos" não parece lá muito organizado...

22 Code Geass
Derrubar um império é muito mais divertido a bordo de um mecha.

32 O Torneio Deus do Duelo
Nós vamos ao encontro do mais forte!

42 Gazeta do Reinado
Arton tem ameaças no céu, na terra, no subterrâneo...

44 Fundo do Baú
Não esqueça destes reinos!

46 20 Deuses
Será que a Val vai ganhar uma?

Notícias do Bardo

O Bardo canta a épica saga do RPG

Guerra dos Tronos RPG: primeiro grande lançamento do ano

A era de todas as ERAS

***Era de Ouro*. Todos já ouvimos o termo. Indica o início da vida, seu crescimento e é um período de grandes feitos — especialmente a criação de coisas novas.**

A Era de Ouro do RPG se deu durante os anos 70, com a criação de *Dungeons & Dragons* (em 1974). Podemos expandir essa época um pouquinho, incluindo os anos 80, quando jogos que ainda estão por aí como *GURPS* (1986) foram publicados pela primeira vez. Sem esquecer os livros-jogos da série *Fighting Fantasy* (1982) e a primeira edição do antigo *Advanced Dungeons & Dragons* (1977), sucessor natural de *D&D*.

No Brasil, o RPG é quase tão antigo quanto nos EUA. Mas só começou a ganhar popularidade por aqui do meio para o fim dos anos 80, especialmente com títulos trazidos do exterior e fotocopiados — fato que batizou uma geração inteira, a famosa "Geração Xerox". Havia uma ou outra tradução portuguesa, mas essas edições não eram muito mais comuns que os próprios títulos no original em inglês.

Era de Prata

Período de avanço em relação aos feitos da Era de Ouro. Aqui, *avanço* significa *melhora, expansão, sucesso*. Em termos de RPG, estamos definitivamente falando dos anos 90. Absolutamente TUDO ficou melhor. E fez ainda mais sucesso.

Mais uma vez, *D&D* foi o grande catalisador. Em 1989, a TSR publicava a segunda edição de *Advanced Dungeons & Dragons*. Trata-se da edição que mudou tudo, e para melhor. Quando alguém se refere a *AD&D*, provavelmente está falando da segunda edição. *AD&D* foi o RPG que popularizou cenários como *Forgotten Realms*, *Ravenloft*, *Dark Sun* e tantos outros. Vale lembrar que *Dragonlance* já estava por aí desde os anos 80, na primeira edição de *AD&D*. Personagens como o mago Elminster e o elfo negro Drizzt Do'Urden apareceram neste período.

Mas um dos fatos mais importantes da Era de Prata é a publicação de *Vampiro: a Máscara*. Nele, os personagens não eram os heróis que enfrentavam monstros e salvavam princesas — eles eram os próprios monstros! *Vampiro* foi um grande avanço em termos de RPG, porque suas aventuras e campanhas não focavam-se no combate, mas na interpretação. As habilidades sociais eram muito mais importantes que as habilidades de luta, e o diálogo era mais poderoso que a espada. A interpretação era o centro do jogo, e os personagens eram criaturas trágicas, atormentadas pela perda de sua humanidade.

Mas *Vampiro* foi apenas o início da febre do Mundo das Trevas. O cenário era baseado na obra de Anne Rice, autora de títulos como *Entrevista com o Vampiro*, *A Hora das Bruxas*, *A Múmia* e tantos outros. *Vampiro* ganhou a companhia de *Lobisomem: o Apocalipse*, *Mago: a Ascensão*, *Wraith: The Oblivion* e *Changeling: o Sonhar*. Jogos que marcaram mais de uma geração, e moldaram a forma como a maioria dos RPGistas via o jogo. Em quase todas as mesas, personagens de *AD&D* e *GURPS* ganharam traços e características de interpretação muito mais fortes.

No Brasil, a Era de Prata foi igualmente marcante. Houve várias tentativas de revistas nas bancas, embora só a saudosa *Dragão Brasil* tenha prosperado. Surgiu o mais famoso RPG brasileiro, *Defensores de Tóquio*, que logo ganhou novas edições: *Advanced Defensores de Tóquio* (*AD&T*) e *Defensores de Tóquio Terceira Edição* (o famoso *3D&T*).

A Daemon Editora também marcou época, com seu sistema de RPG e cenário de aventuras, que era tão misterioso, obscuro e cheio de intrigas quanto o Mundo das Trevas norte-americano. Tratava-se de *Arkanun*, *Trevas* e seus muitos suplementos, como *Vampiros Mitológicos* e *Demônios: a Divina Comédia*.

Apesar de toda a popularidade do RPG e da grande variedade de cenários e sistemas, no final

dos anos 90 houve um certo declínio no mercado. A TSR, editora de *AD&D*, por exemplo, começou a perder força e foi vendida para a Wizards of the Coast. Alguns jogos do Mundo das Trevas se mostraram cada vez mais exagerados em termos de poder dos personagens, e focavam cada vez menos na interpretação. Era o início da Era de Bronze.

Era de Bronze

A Era de Bronze normalmente é vista como uma era de clareza, de autoexame e reflexão. E foi uma clareza desse tipo que se viu nessa época, especialmente nas regras.

Na Era de Ouro e na Era de Prata, as regras eram um pouco mais frouxas. Era comum uma regra ser apresentada numa página, e duas páginas depois outra regra ser introduzida, contradizendo-a. A clareza da Era de Bronze acabou com isso. Mais uma vez, *D&D* foi o grande catalisador da virada. No ano 2000, a Wizards of the Coast publicava a terceira edição de *Dungeons & Dragons*.

D&D 3E veio para arrumar a casa. O jogo sofreu uma limpeza. Todos os excessos de edições anteriores se foram. *D&D* deixou tudo mais claro, objetivo e linear. A própria terceira edição passou por uma revisão — entrava em cena a "edição 3.5". *D&D* 3.5 foi o jogo para todos dominar. E dominou mesmo. Com sua licença aberta, praticamente todas os jogos e todos os cenários ganharam uma "versão d20", o sistema usado por *D&D*. Este ganhou um novo cenário oficial: *Eberron*, cujo apelo era justamente incluir tudo que existe em *D&D*.

Nesse período, o Mundo das Trevas acabou. O jogo passou por uma enorme revisão, e um novo sistema e um novo universo foram lançados: o sistema Storyteller foi substituído pelo Storytelling, e o (agora Antigo) Mundo das Trevas deu lugar ao Novo Mundo das Trevas, sem ligação com o universo anterior e com menos apelo junto ao público. Da mesma forma que a terceira edição de *D&D*, o novo sistema do Mundo das Trevas era muito mais claro, objetivo e linear, livre de toda a confusão de antigamente.

No Brasil, surgia *Tormenta*. Não o sistema de regras, mas o cenário, ainda nos anos 90. Adaptado para *AD&D*, *GURPS*, Daemon e *3D&T*, logo se tornou o cenário mais querido e jogado por aqui. Com a licença aberta d20, entrou majestosamente para o panteão dos cenários de RPG, fossem eles nacionais ou importados. A *Dragão Brasil* acabou e surgiu a nossa querida DragonSlayer.

Mas o RPG continuou. A Era de Bronze foi seguida pela Era Moderna. Como sempre, *D&D* foi o catalisador; afinal, pode-se dizer que a Era de Bronze durou até a publicação da quarta edição de *D&D*.

A quarta edição nem de longe foi o sucesso da 3.5. Além de um sistema muito menos abrangente, o novo *D&D* não tinha a mesma licença aberta. Jogos e cenários que ganharam proeminência com a 3.5 se viram sem chão. Muitos acabaram, outros tentaram se adaptar. Os próprios cenários oficiais de *D&D* sofreram: *Forgotten Realms* se tornou uma piada de mau gosto e *Eberron* foi relegado a terceiro ou quarto plano. *Ravenloft* virou jogo de tabuleiro.

Mas nos EUA surgiu uma espécie de "paladino do d20", o *Pathfinder RPG*. Criado a partir da edição 3.5, o novo jogo arrebatou os antigos fãs de *D&D*, que pela primeira vez se viu em segundo lugar na preferência do público americano. Nunca um jogo sofreu tanto repúdio quando *D&D 4E*. No Brasil não foi diferente. O fim da edição 3.5 foi praticamente o fim de uma geração RPGista. Até a Era Moderna começar de vez por aqui.

Era Moderna

Por aqui, a Era Moderna começou com a publicação de *Tormenta RPG*. *Tormenta RPG* é baseado nas regras do Sistema d20, mas é ainda mais elegante e claro. Afinal, contou com a experiência de anos de seus autores com o Sistema d20 e todos os jogos anteriores. Além disso, *Tormenta RPG* traz consigo um cenário inteiro, não por coincidência aquele que sempre se manteve o mais querido e jogado do Brasil, mesmo concorrendo com cenários importados.

De lá para cá, houve toda uma enorme leva de publicações nacionais. Além de *Tormenta RPG*, os jogadores brasileiros hoje contam com (entre outros) *Rastro de Cthulhu*, *Busca Final*, *3:16: Carnificina entre as Estrelas*, *Fiasco*, *Mighty Blade* e, é claro, *3D&T Alpha*, a nova encarnação de *Defensores de Tóquio*. *3D&T Alpha* já ganhou dois cenários oficiais, o bem-sucedido *Mega City* e o mais recente *Brigada Ligeira Estelar*. Os livros-jogos da série *Fighting Fantasy* também voltaram para ficar. A DragonSlayer segue firme como publicação especializada em RPG. Há blogs, sites, fanpages e toda uma vasta gama de jogos, resenhas e cenários de autoria de fãs. Mais do que nunca, vivemos uma grande Era do RPG nacional.

Mas qual a razão de toda essa recapitulação? Até há pouco tempo se pensava que vivíamos a Era de Ouro do RPG. Mas estávamos enganados. É com orgulho que o Bardo admite que estava errado. Não vivemos a Era de Ouro do RPG. Vivemos uma época muito maior. Vivemos uma verdadeira *Era de Todas as Eras*. Tudo está disponível. Quer você prefira as eras mais antigas ou mais novas, os grandes lançamentos ou os jogos independentes, as opções são infinitas. Não há um só elemento que define esta era — ela é definida pela presença de todo e qualquer elemento.

Este é definitivamente um dos melhores momentos para ser ou se tornar um RPGista. E é com prazer que dizemos: seja bem-vindo.

Lançamentos

Guerra dos Tronos RPG

As Crônicas de Gelo e Fogo é a maior saga de fantasia desde *O Senhor dos Anéis*. Conquistou uma legião de fãs, com os romances e a série de TV. Agora, a aclamada versão de *Guerra dos Tronos RPG* chega ao Brasil!

Tormenta RPG — Edição Revisada

O módulo básico de *Tormenta RPG* encontra-se esgotado. Aproveitando a necessidade de reimprimi-lo, a Jambô preparou uma edição revisada, com capa nova, correções e melhorias nas regras, índice remissivo e lista de magias. A nova versão tem 320 páginas, contra as 304 da versão antiga. *Tormenta RPG — Edição Revisada* é tudo o que *Tormenta RPG* era, mas ainda melhor. É verdade que você talvez não precise desta edição revisada caso já possua o antigo Tormentão, mas confira a nova e luxuosa versão do RPG mais querido do Brasil.

Manual do Combate

Segundo suplemento de *Tormenta RPG* focado em personagens. Depois do *Manual do Arcano*, os holofotes estão nos "porradeiros"! Traz novas classes básicas e de prestígio, além de versões variantes para guerreiros, bárbaros, samurais e monges.

Mega City: Manual do Aventureiro

O cenário oficial de *3D&T Alpha* está em expansão! *Mega City: Manual do Aventureiro* traz kits para cada um dos cenários da Cidade das Cidades, e expande Mega City com heróis e vilões vindos do futuro e até de outras galáxias!

Professor Nível 20!

Imagine um professor de produção de textos. Agora imagine que a primeira avaliação proposta por esse professor é... Preencher uma ficha de personagem! Não precisa mais ficar só na imaginação — aconteceu mesmo, aqui no Brasil.

De acordo com Rodrigo Cali, o "professor da ficha de personagem", é assim que ele desenvolve o curso. No próximo passo, cada aluno recebe uma ficha de personagem aleatória e escreve uma narrativa em que o personagem recebido precisa interagir com pelo menos um outro personagem.

Parece coisa de RPGista? E é mesmo. São os RPGistas usando o RPG na educação!

Arton é um mundo de infinitas histórias. Tem quadrinhos, como *Holy Avenger*, *Ledd* e *DBride*. Tem literatura, como a *Trilogia da Tormenta* e *Crônicas da Tormenta*. Tem aventuras clássicas, como *O Disco dos Três*, *Expedição à Aliança Negra*, *Contra Arsenal* e, principalmente, as campanhas de cada grupo.

Mas faltava algo, não?

Se tem uma coisa de que os fãs de *Tormenta* sempre imaginaram, em todos estes anos, é como seria um game em Arton. Um jogo em que se pudesse caminhar pelos lugares mais icônicos do cenário e combater os lefeu sob a chuva ácida da tormenta.

Pois agora temos todos os motivos para comemorar. Está em produção *O Desafio dos Deuses*, o primeiro jogo eletrônico baseado em *Tormenta*!

Produzir um jogo de *Tormenta* sempre foi um sonho distante: a quantidade de dinheiro de que os principais títulos gringos dispõem é muito superior à realidade das produtoras brasileiras que, embora venham desenvolvendo jogos cada vez melhores, possuem poucos recursos para encarar esse tipo de desafio. Contudo, a Feevale, uma universidade do sul do país, resolveu apoiar um projeto ambicioso. Junto com a Jambô Editora, convoca você para participar desta empreitada.

"Criar um jogo de Tormenta é algo em que os fãs sempre cobravam da gente, e hoje podemos ver isso como uma possível realidade", diz Leonel Caldela, roteirista do jogo. "Vontade de produzir sempre tivemos, mas precisávamos de uma equipe em que pudéssemos confiar, tanto em sua capacidade de produção quanto seu amor pelo universo", completa. Assim nasce o primeiro game de *Tormenta*: *O Desafio dos Deuses*.

Mas, antes de falarmos do jogo, vamos explicar um pouco sobre como essa parceria começou.

A Universidade Feevale

A Universidade Feevale, tendo foco na criação de cursos inovadores, inaugurou o Curso de Tecnologia em Jogos Digitais no início de 2008. O curso dura três anos e meio. É ministrado por professores que são mestres, doutores e especialistas nas áreas de criação, desenvolvimento e gestão de produção de jogos digitais. Os alunos trabalham em diversos laboratórios de última geração e saem do curso com o título de Tecnólogos, aptos para ingressar no mercado de trabalho e em cursos de pós-graduação.

A cada semestre, o aluno deve desenvolver um jogo novo, em equipe, como requisito de aprovação para ingressar no semestre seguinte. Trata-se de um processo dinâmico, em que o aluno tem um desafio novo a cada semestre. As disciplinas são todas direcionadas para que consiga desenvolver o seu projeto.

Os jogos desenvolvidos envolvem diversas plataformas e tecnologias, desde jogos 2D para internet e celular até jogos *multiplayer* em 3D. Os alunos, além de desenvolverem seus jogos durante as disciplinas, têm a oportunidade de participar como voluntários ou monitores dentro do Laboratório de Jogos Digitais, que nada mais é do que uma pequena desenvolvedora instalada dentro das dependências do curso.

O Laboratório de Jogos Digitais

O Laboratório de Jogos Digitais produz games das mais diversas categorias, como entretenimento, jogos educativos, *serious games* e jogos institucionais. Funciona desde o início do curso, com a participação de professores e alunos, trabalhando juntos e diariamente nos mais diversos projetos, com os mais diversos clientes. A maioria dos alunos hoje no mercado de trabalho passou pelo laboratório em algum momento de sua vida acadêmica. O laboratório é hoje uma referência dentro do ensino superior, pois insere alunos de diversos semestres a trabalharem unidos diretamente na criação, desenvolvimento e gestão de projetos de jogos digitais.

O Desafio dos Deuses

Conhecendo o portfólio do laboratório, na metade de 2012 a Jambô Editora entrou em contato com a Universidade, que prontamente recebeu a ideia de criar um game de *Tormenta* com os braços abertos. Foram meses de reuniões, onde se discutiam ideias, orçamentos e principalmente a direção criativa em que o jogo deveria seguir. A Universidade então decidiu bancar a produção do desenvolvimento da primeira "versão demo" do jogo, fornecendo o espaço do laboratório e a mão de obra qualificada.

O Prof. Eduardo "EdH" Müller, responsável pela direção de criação, arte e produção do jogo, comenta: "O fã de *Tormenta* pode ficar tranquilo, pois toda a equipe trabalha neste projeto com respeito, carinho e dedicação pelo universo. E tornar esse sonho uma realidade que agrade a todos é o nosso grande desafio. Trabalhamos diariamente, durante meses, para a criação do primeiro protótipo, estudando os personagens e os cenários, com a intenção de que ficassem o mais próximo possível daquilo que os criadores tinham em mente".

Para os veteranos do cenário, *O Desafio dos Deuses* começa em território familiar: estamos no subterrâneo de um castelo, onde logo somos atacados por estranhos soldados. Na tela, podemos ver o nome dos inimigos: "Cor-

rompidos". Subindo uma escadaria, atravessamos um longo corredor, ainda sob ataque ferrenho dos corrompidos, além de um novo tipo de inimigo: o Carrasco. Eles apresentam sutis deformidades. Nas paredes do corredor, o brasão do reino de Trebuck. Por fim, saímos do castelo, onde somos recebidos por chuva ácida e sangrenta. A tempestade causa dano a cada instante e as poças vermelhas corroem nossos pés quando as tocamos. É um ataque da Tormenta! Progredimos, matando ondas de inimigos, até nos depararmos com uma horrenda bocarra, onde devemos entrar. Logo antes, nosso maior desafio até então: um lefeu.

Estamos no Forte Amarid, em plena batalha. Em meio a um dos momentos mais marcantes da história de Arton, quando o Exército do Reinado enfrentou os invasores.

Finalmente os fãs de *Tormenta* poderão fazer parte deste evento, até agora apenas narrado em contos e memórias. Contudo, a batalha do Forte Amarid é apenas o começo: nossos personagens são escolhidos pelo próprio Panteão artoniano. Devem se provar fortes e dignos em uma série de tarefas, em vários pontos icônicos do histórico do cenário, para enfim cumprir a missão para que foram designados. Este é o Desafio dos Deuses.

O jogo segue uma tradição de jogos no estilo *hack'n slash*, tendo jogos como *Golden Axe* e *Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara*, suas principais referências. Contudo, é em 3D, o que sugere diferenças na jogabilidade, inspirada na série *God of War*. *Tormenta: O Desafio dos Deuses* conta com diversas fases, dois novos personagens jogáveis e personagens conhecidos do público participando no decorrer da trama. À medida em que o personagem evolui, o jogador poderá incrementá-lo, mudando espadas e armaduras e adicionando ataques especiais.

A equipe de criação achou importante que a estética visual do jogo devesse remeter ao estilo *cell shading*, o que faz com que os personagens e os cenários pareçam ter sido desenhados, em vez de parecerem realistas. "Esta escolha por uma estética ilustrada deve trazer uma sensação familiar aos fãs, considerando os diversos elementos

gráficos presentes nas ilustrações dos livros e das revistas em quadrinhos", diz o Prof. Eduardo, que ainda completa: "sem falar que alguns personagens clássicos, se fossem produzidos de forma realista dentro do jogo, poderiam perder totalmente a sua graça, considerando suas expressões dentro das outras mídias. Seria um fracasso total".

A Equipe

O projeto conta com o Prof. Me. Eduardo "EdH" Müller (direção de criação, arte e produção), e dos monitores Dora Oliveira (desenhos de cenários), Giovane Webster (sound design), Lucas Kollet (character designs, interface e modelagem de cenários), William Fardin (direção técnica e composição de cenários), Vinicius Cesario (programação), Cassio Souza (modelagem, animação e texturização de personagens).

Como Participar?

Como criar um game de qualidade requer uma grande equipe de pessoas e uma quantidade considerável de dinheiro, as equipes da Jambô e da Feevale optaram pelo sistema de *crowdfunding*, ou financiamento coletivo. Esta prática que está se popularizando no país e tem sido uma das melhores alternativas para que uma iniciativa deste tipo, inédita no Brasil, aconteça. O financiamento coletivo já foi usado com sucesso em várias iniciativas no RPG nacional.

O funcionamento é simples: o idealizador do projeto apresenta sua ideia através de um site, detalhando sua proposta e objetivos, além do orçamento necessário para financiá-la. O público então pode contribuir com diversas quantias — cada valor dando direito a uma recompensa. No final, se o projeto alcançar o valor necessário, é financiado, e todos recebem suas recompensas. Se não der certo, nenhum dinheiro realmente troca de mãos — não há risco para o público.

O Desafio dos Deuses deverá ser financiado através do site Catarse, um popular site brasileiro de crowdfunding. E precisa da sua ajuda!

A Universidade Feevale e o Laboratório de Jogos Digitais entrarão nesta segunda etapa também como apoiadores, fornecendo o local, equipamentos e a experiência de seus professores no desenvolvimento do jogo. Contudo, a equipe responsável, que deve aumentar, não tem ainda seus custos cobertos durante os meses de produção. E é aí que você entra. Cada pessoa pode participar com diferentes quantias, e receberá uma gratificação por ter ajudado.

Arton é um mundo de problemas, sempre falamos — mas também é um mundo de sonhos. Juntos, podemos realizar mais este sonho artoniano! Procure *Tormenta: O Desafio dos Deuses* em catarse.me. Lá, você poderá encontrar detalhes sobre o projeto e as recompensas, além de assistir ao vídeo que explica o processo e mostra a equipe e a versão demo do jogo. Para mais informações, siga a Jambô em www.twitter.com/jamboeditora e www.facebook.com/jamboeditora.

O desafio foi lançado!

O Laboratório de Jogos Digitais...

E o pessoal da Jambô e Feevale

Fotos: Lídia Dutra e Guilherme Schneider

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Saudações, leitores!

Saudações, leitores!

Saudações, leitores!

Aqui é o Paladino, sagrado respondedor de cartas e...

Sai pra lá, impostor! AQUI é o verdadeiro Paladino, inimigo das dúvidas e anotador de sugestões!

Vocês todos estão errados. EU sou o Paladino original, e aqui estão meus clones. E em algum canto, soterrado por todos estes farsantes de armadura amarela, está o Antipaladino. Clones, vão enfrentá-lo!

Vai você!

Preconceito e adaptações

E aqui vou eu.

Primeiro gostaria de parabenizá-los pela revista. Hoje em dia, ser nerd passou a ser considerado uma coisa boa, não sofremos tanto preconceito. Na época do meu pai (RPGista veterano, de AD&D*) eles sofriam um preconceito muito maior. Mas o RPG ainda sofre com o preconceito. Pessoas dizem que ele torna o jogador violento, e por não entender o hobby, dizem que alguns crimes são culpa dele.*

Mas acredito estar mudando um pouco isso. Meus amigos eram preconceituosos. Hoje em dia, quando a revista chega, eu mal posso ler, meus amigos a roubam, meu pai a rouba e até meu irmão de 6 anos lê a revista! Então acredito estar tornando a sociedade na qual convivo um pouco melhor (bem, pelo menos para mim).

Enfim, tenho alguns pedidos:

1) Uma adaptação de Katekyo Hitman Reborn *(anime sobre a máfia com poderes) para* 3D&T.

2) Mais uma adaptação para 3D&T: Sword Art Online.

3) Por favor, postem algumas ilustrações sobre o interior dos mechas e dos Colossos da edição passada.

Só isso, obrigado pela atenção.

Aegnor, mago-mecânico, e-mail

Você está fazendo o trabalho dos deuses da justiça, Aegnor! Parabéns!

Realmente, na época do velho *AD&D* (anos 80 e 90) o RPG era bem menos conhecido — e, assim, sofria mais preconceito. Quando *Vampiro: a Máscara* tornou-se moda, algumas pessoas ficavam assustadas com o visual dos livros e as roupas pretas de alguns jogadores. Pura ignorância, é claro. E iniciativas como a sua, divulgando o jogo para aqueles que estão à sua volta, garantem que essa ignorância fique cada vez menor.

Mas nunca houve preconceito generalizado contra o RPG no Brasil. Apesar de um punhado de reportagens sensacionalistas anos atrás, tentando vincular o jogo com crimes, a maioria das pessoas sequer havia ouvido falar do nosso hobby. Aliás, vale lembrar que RPG *nunca* teve ligação com crime *algum* no país. Todas as especulações foram desmentidas mais tarde. O grande preconceito que existia tinha mais a ver com assuntos nerds em geral e ser taxado de CDF — algo que agora está na moda!

Hoje em dia, os fundamentos do RPG são conhecidos por *muita* gente. Conceitos como XP, níveis e classes de personagem foram utilizados por dezenas de jogos online. É fácil debelar qualquer preconceito explicando essas semelhanças, mostrando como tudo é muito parecido. Para um leigo, basta a explicação de que RPG é um jogo no qual você vence desafios, ganha XP e sobe de nível — assim como *World of Warcraft* e até *Café Mania*!

1) e 2) Sugestões anotadas.

3) Se houver interesse de mais leitores, podemos fazer isso... Mas, em geral, estes detalhes técnicos acabam sendo específicos demais para os jogadores brasileiros. Procure por *artbooks* e imagens dos animes citados na matéria — embora não seja a mesma coisa, vão dar a você uma boa ideia do interior dos Colossos.

Paladino maldito! A redação está tão cheia de clones que não consigo dar conta de todos!

Vamos, minhas fiéis cópias! Unidos, venceremos!

E tem uns clones meio estranhos aqui...

Há? Estranhos como?

Abençoado customizado

Boa noite, pessoal (ou bom dia, ou boa tarde).

Primeiramente gostaria de parabenizá-los pelo excelente trabalho. Acompanho a revista desde a época da Dragão Brasil, *e também sou um grande fã de* Tormenta RPG.

*Agora sem mais enrolação, gostaria de saber se poderiam me esclarecer algumas dúvidas em relação à classe abençoado (*DragonSlayer *nº32).*

Deuses menores podem conceder poderes para abençoados, ou só os maiores? Glórienn pode ter abençoados, agora que é uma divindade menor? Se Glórienn pode ter abençoados, que poder de centelha divina eles ganhariam?

Nosso mestre vai mestrar as aventuras da Vingança Élfica, e vi uma boa oportunidade de interpretação com

Escreva para a DragonSlayer:
Jambô Editora • Rua Sarmento Leite, 627
Porto Alegre, RS • CEP 90050-170
dragonslayer@jamboeditora.com.br

a combinação elfo abençoado de Glórienn. Só que o meu mestre é meio chato em relação a "customização" de classes, e eu queria ter uma informação coesa pra mostrar para ele.

Desde já, obrigado.

Dênis Soares, e-mail

Decida você mesmo, tenha ousadia! Agora quero só e-mails de leitoras gatinhas, savvy?

Viu só? Falei que alguns dos seus clones estavam esquisitos!

Oh, não! Esta é minha antiga versão Paladino Swashbuckler! As leitoras não estão a salvo! Será um clone defeituoso?

Mais defeituoso que o original é difícil...

Não há razão alguma para deuses menores não poderem ter abençoados. Basta uma rápida explicação de histórico (criada por você mesmo ou pelo mestre) sobre como a linhagem do personagem foi tocada pela divindade.

Glórienn deveria ter abençoados quando era deusa maior... E eles continuam com seus poderes após a queda da Deusa dos Elfos. A decisão final sobre a habilidade centelha divina (ou qualquer outra) cabe ao mestre. Contudo, uma boa sugestão é um bônus de +1 em ataques com arcos e +2 em testes de perícias sociais com elfos. Que tal?

Vejo que você respondeu as perguntas! Hah! Que grande feito! Digno de um herói!

Quem é esse?

O Paladino Matador de Dragões, que se achava muito poderoso porque derrotou um dragão corrompido, velho, doente, incompetente, grisalho...

Dúvidas arcanas

Saudações, Paladino e Antipaladino! Como vai a rixa de vocês? Espero que ninguém tenha adquirido ferimentos graves ou alguma amputação (ainda). Agradeço ao Paladino pela DragonSlayer *passada, por ter resolvido algumas dúvidas minhas, mas o* Manual do Arcano *chegou e surgiram algumas novas.*

1) Para escolher o talento Mestre Elemental é preciso ter todos os tipos de Substituição Elemental apresentados entre parênteses nos pré-requisitos?

2) O laboratório arcano também serve para a criação de novas magias? Um feiticeiro, clérigo, bardo ou abençoado também pode usar um laboratório para aprender ou criar novas magias?

3) Haverá regras para a criação de novas magias?

4) Em qual suplemento está a descrição da perícia Ofício (armeiro)?

5) Gostaria de sugerir que voltem com as antigas seções **Raça & Classe** *e* **Cidade do Leitor**.

Muito obrigado por lerem meu e-mail. Paladino, desejo sorte com o Antipaladino! Ou deveria rezar por uma intervenção divina?

Bruno Zodiac Z, e-mail

O quê? O mesmo leitor com e-mail publicado em duas edições seguidas? Que picaretagem é essa?

Vai ver que não é o mesmo. Deve ser um clone.

1) Sim, é isso mesmo! Achou que era fácil?

2) Não, um laboratório arcano serve apenas para aprender magias já existentes e fabricar produtos alquímicos (para fazer ambos, você precisa da biblioteca arcana e da bancada de alquimia). Como o próprio nome diz, o laboratório é *arcano*. Assim, apenas conjuradores arcanos podem usá-lo. O mestre pode permitir que produtos alquímicos sejam fabricados por outros personagens, com a bancada de alquimia. A biblioteca arcana, no entanto, é inútil para conjuradores divinos — que recebem suas magias por devoção aos deuses, não por estudo.

3) Criação de novas magias é um assunto delicado e complicado. Colocar este tipo de poder nas mãos dos jogadores costuma dar *muita* dor de cabeça para o mestre. Recomendamos usar as magias já existentes (você já experimentou *todas* de *Tormenta RPG* e do *Manual do Arcano*?) ou deixar o mestre criar quaisquer magias novas. Se você não encontrou *nenhuma* magia capaz de fazer o que você deseja, é possível que o efeito seja poderoso demais, versátil demais ou se enquadre no nicho de outra classe.

4) Ofício (armeiro) não consta em suplemento algum, como perícia separada. No entanto, é apenas uma especialização de Ofício, como todas as outras. Use as mesmas regras.

5) **Raça & Classe** existia nos primórdios da DragonSlayer. Já Gorendill, a Cidade do Leitor, surgiu na paleolítica revista *Tormenta*. Se houver mais pedidos, podemos voltar a considerar **Raça & Classe** (manifestem-se!). Já a Cidade do Leitor perdeu bastante importância numa época em que todos podem disponibilizar seus materiais na internet, de graça.

Paladino, estou ficando cansado de tanto trucidar clones seus! E é cada um mais lesado que o outro!

A máquina (ou a ferramenta do Photoshop) deve estar com defeito. Só dá clone defeituoso! Olha aqui, apareceu até uma Paladina!

QUEM VOCÊ ESTÁ CHAMANDO DE DEFEITUOSO?

Falhas Críticas

Crônica de Mundo das Trevas. O mestre narrava uma cena onde queria expressar a estranheza do ambiente:

— Você sente o ar frio do quarto, muito mais frio do que deveria ser. O frio é tão intenso que, quando vai até o banheiro e abre a torneira, não é água que sai do cano. Mas, sim, GELO LÍQUIDO...

Andrio Mandrake, e-mail

• • • • • •

Campanha de Dragonlance no sistema SAGA. O jogo não usa dados, mas cartas de baralho. Quanto maior o número da carta, melhor. Isso significa que alguns jogadores tentam fazer as ações mais inusitadas para se livrar de cartas ruins.

Logo antes de um grande combate, o guerreiro do grupo baixa sua pior carta (valor 1), declarando orgulhosamente:

— EU DESÇO A ESCADA!

O mestre proíbe a ação. Afinal, não é preciso fazer teste para descer uma simples escadaria.

— Ah, ok — responde o jogador. — Então eu desço a escada COM CORAGEM!

Stormheart, o Bárbaro Andrógino, e-mail

Tormenta RPG – Ed. Rev

Prepare-se: não vou ser nem um pouco imparcial nesta resenha. Mas também não vou mentir. Então me dê o benefício da dúvida. Esta é uma resenha de um dos RPGs mais importantes do Brasil, então me acompanhe.

Como você já sabe, *Tormenta* surgiu como um cenário. Tinha matérias adaptadas para *AD&D*, *GURPS* e *3D&T*. Foi só com a publicação da terceira edição de *Dungeons & Dragons* e seu Sistema d20 que passou a ganhar material de regras exclusivo.

Então, *D&D 3E* foi cancelado. Em seu lugar surgiu a 4E, que nem de longe era tão atraente. Além disso, enquanto as regras da terceira edição eram abertas, a 4E praticamente concentrava tudo apenas nas mãos da editora original.

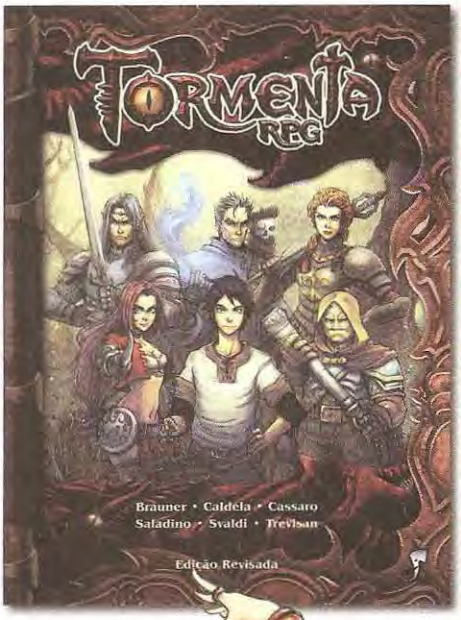
Mas nem todos deixaram o Sistema d20 e sua licença aberta para trás. Nos EUA, *Pathfinder RPG* preencheu a lacuna deixada por *D&D 3E*. No Brasil, havia chegado a hora de *Tormenta*. Surgia assim *Tormenta RPG*.

Tormenta RPG foi escrito pelos criadores originais do cenário, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino e J. M. Trevisan, juntamente com Guilherme Dei Svaldi, Leonel Caldela e Gustavo Brauner. Nasceu do Sistema d20. Obedece à mesma mecânica base: você decide o que fazer, rola o d20 e soma os modificadores relevantes (bônus de ataque, bônus de perícia e assim por diante). Se o resultado igualar ou superar a dificuldade da tarefa, você é bem-sucedido. Caso contrário, você falha.

Tormenta RPG não é uma mera cópia de *D&D*. Na verdade, vai muito além, e sua ligação com o cenário o torna muito mais charmoso e atraente. Enquanto *D&D* pretendia ser genérico, com descrições "abertas", *Tormenta RPG* não precisa de nada disso — e, assim, seu texto é diretamente ligado ao mundo de fantasia mais querido do Brasil.

A primeira edição de *Tormenta RPG* foi publicada em 2010. Esgotou em 2012. Com isso, o livro volta para a gráfica, mas não para ganhar apenas uma nova impressão — e, sim, uma nova edição. Não se trata de um novo jogo, com grandes mudanças de regras — mas uma edição revisada, pois, em dois anos, apareceram erros. Algumas — poucas! — regras também sofreram alteração.

Tormenta RPG — Edição Revisada segue o mesmo formato do "Tormentão" anterior. Está dividido em 12 capítulos. **Habilidades** fala sobre os atributos básicos de um personagem e como defini-los. **Raças** traz as raças mais comuns de Arton. **Classes** explica como as classes funcionam e apresenta as 13 classes básicas. O próximo capítulo traz as **Perícias**, suas regras e descrições. **Talentos** apresenta aquelas qualidades que diferenciam seu personagem dos demais. **Descrição** fala sobre os deuses, tendências e outros elementos que completam seu personagem. **Equipamento** apresenta o arsenal dos heróis de Arton. O capítulo **Magia** explica o funcionamento das magias e apresenta uma a uma, com suas respectivas descrições. **Combate** apresenta as regras usadas para lutar, causar dano e se proteger de seus adversários. **O Mestre** ajuda a criar suas próprias aventuras e campanhas, com regras para desafios e recompensas. **O Bestiário** traz inimigos prontos para serem usados contra os heróis, e **Malpetrim**, último capítulo do livro, descreve a Capital dos Aventureiros, uma das cidades mais movimentadas do cenário.



Tormenta RPG – Ed. Rev.

Jogo: **Tormenta RPG**
Formato: **320 páginas, capa dura, PB**
Editora: **Jambô**
Preço: **R$ 79,90**
Idioma: **português**
Website: **www.jamboeditora.com.br**

Arton está de volta, e melhorado!

O livro cresceu em relação à versão anterior. Pulou de 304 para 320 páginas. Além de toda a errata ter sido aplicada, *Tormenta RPG — Edição Revisada* conta também com um índice remissivo, adição altamente útil. Outro elemento que promete fazer toda a diferença é a lista de magias, que facilita a consulta e acelera bastante o jogo.

As capas, de Lobo Borges (cocriador e artista responsável por *Ledd)* e Ricardo Riamonde, com certeza vão chamar a atenção. Ainda sobre ilustrações, há duas novas no miolo do livro.

Entre as regras, as alterações tiveram o objetivo de deixar tudo mais simples, equilibrado, interessante ou simplesmente extirpar algumas dúvidas. Por exemplo, uma habilidade racial dos qareen agora funciona com magos (antes funcionava com feiticeiros, mas era confusa quando usada com magos). Os lefou ficaram um pouco mais fortes, equilibrando-os com as outras raças. Uma das habilidades do monge, algumas armas e magias também sofreram alterações, mas sempre no sentido de deixar o jogo mais simples, equilibrado ou interessante.

Enfim, *Tormenta RPG — Edição Revisada* é tudo que *Tormenta RPG* era, mas ainda melhor. É totalmente compatível com os suplementos anteriores. É verdade que você talvez não precise desta edição revisada caso já possua o antigo Tormentão, mas tenho certeza de que você não vai querer ficar sem essa nova e luxuosa versão do RPG mais querido do Brasil.

GUSTAVO BRAUNER

Ni... *ala?*

Guerra dos Tronos RPG

Se você é fã de fantasia medieval, deve conhecer *As Crônicas de Gelo e Fogo* — também conhecidas como *A Guerra dos Tronos* ou *A Game of Thrones*. Mas vamos fingir que você passou os últimos anos ao norte da Muralha e não sabe do que estamos falando.

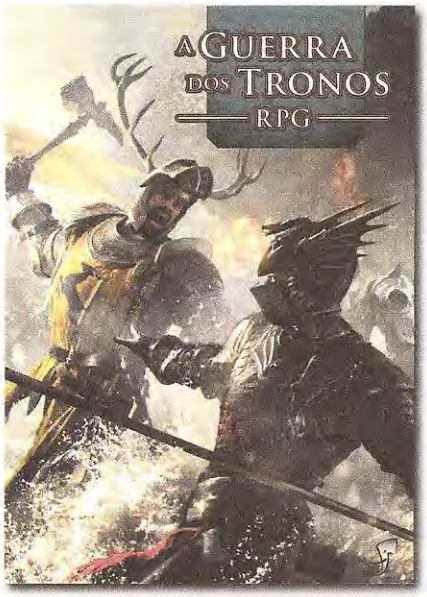
As Crônicas de Gelo e Fogo são uma série de livros de fantasia, de autoria de George R. R. Martin. Narram a história das famílias nobres do continente de Westeros, após uma guerra civil. Há magia e seres fantásticos, mas a ênfase é na intriga e em combates sangrentos. Westeros é uma terra de dinastias milenares, inimizades ancestrais, cavaleiros honrados... O aspecto "medieval" da fantasia é amplificado: um ferimento pode matar até o maior dos guerreiros; a doença e a fome são ameaças maiores que dragões e mortos-vivos. Os livros viraram uma excelente série de TV. Westeros é mania mundial, com jogos de tabuleiro, videogames...

E, é claro, RPG.

Não é a primeira vez que *A Song of Ice and Fire* (título original da série) ganha um RPG próprio. Houve uma versão da editora Guardians of Order; um bom sistema, mas que pecava por disparidade excessiva entre os personagens. Mais tarde, a editora Green Ronin (casa de *Mutantes & Malfeitores* e *Dragon Age RPG* nos EUA) adquiriu a licença das *Crônicas*. E este é o jogo que a Jambô está lançando no Brasil: *Guerra dos Tronos RPG*.

Guerra dos Tronos RPG usa um sistema próprio, o Chronicle System. Tudo na ficha de personagem deriva de habilidades básicas. Não há diferenciação artificial entre o que é uma habilidade, algo aprendido por treino ou mesmo uma característica social. Agilidade e Percepção são habilidades, assim como Status e Luta. Todos afetam seu personagem igualmente. Cada habilidade possui especialidades — Reputação é uma especialidade de Status, Lâminas Curtas é uma especialidade de Luta. As habilidades determinam quantos dados de 6 faces você joga para um teste, as especialidades fornecem dados extras. Você joga todos eles e escolhe um número de dados igual ao seu valor de habilidade para calcular o resultado. Com Luta 3 e Lâminas Curtas 2, você joga cinco dados, escolhendo três. Soma seus valores e pronto.

O livro fornece alguns arquétipos para guiar a construção de personagens, mas não há classes: você gasta seus pontos como quiser. Até aí, nada muito inovador. Mas há pelo menos três surpresas em *Guerra dos Tronos RPG*.



A primeira é a inclusão de personagens mais jovens e mais velhos. Na série, alguns protagonistas são adolescentes ou crianças, enquanto outros são adultos ou idosos. O sistema resolve isto fornecendo mais "pontos de destino" para personagens menos experientes: em essência, mais sorte e possibilidades. Os personagens jovens também têm mais *opções*. Pontos de destino são gastos para comprar qualidades. Adultos devem gastar a maior parte de seus pontos. Crianças e jovens podem fazer o que quiserem com os seus — inclusive guardá-los para escapar de situações perigosas ou conseguir sucessos impressionantes. Esta flexibilidade cria um bom equilíbrio entre novatos e veteranos, sem destruir a diferença de poder entre eles.

A segunda surpresa (talvez a melhor sacada do livro) diz respeito ao combate. Enquanto guerreiros combatem normalmente, também existe uma espécie de "combate social", com suas próprias manobras, ataques, defesas e até mesmo pontos de vida! O combate físico não tem como objetivo necessariamente matar o inimigo — mas forçá-lo a algum resultado. Pode ser a morte, mas também captura ou outro. Da mesma forma, a intriga (o "combate social") força o adversário a algo decidido pelo vencedor: um acordo desfavorável, um casamento ou até mesmo prisão e ostracismo. Um cavaleiro ingênuo é tão indefeso frente a um planejador astuto quanto um político frágil é frente a um guerreiro brutamontes.

O inverno está chegando em um novo sistema!

A terceira surpresa é o sistema de casas nobres. Os jogadores fazem parte da mesma casa, a exemplo dos protagonistas da série. Isto gera uma ligação instantânea entre os PJs, além de fornecer uma justificativa para que tipos diferentes estejam unidos. O grupo cria a casa em conjunto, determinando quais papéis irão preencher. Um personagem pode ser o herdeiro, outro pode ser um servo e um terceiro, um cavaleiro a serviço da família. Todos ficam equilibrados — o herdeiro tem mais status, o cavaleiro é melhor em combate.

Boa parte do jogo envolve as casas nobres. Além de embarcar em aventuras "normais", os jogadores devem administrar suas terras e propriedades: construir castelos, assinar tratados, entrar em guerra, etc. Funciona como um bom jogo de estratégia no computador, sem perder-se em detalhes excessivos. É algo bastante único ao sistema, além de muito divertido.

Não sobrou muito espaço para falar sobre a versão brasileira. Optamos por usar alguns termos da tradução dos romances, outros próprios. A edição nacional alinha algumas seções do livro estrangeiro — mudanças aprovadas pela editora original.

Guerra dos Tronos RPG é fantasia medieval com um sabor diferente. Mais realismo e brutalidade, mais política e histórico. Se você gosta de Idade Média, vale a pena conferir. E, se é fã da série, este é um livro indispensável.

LEONEL CALDELA

Guerra dos Tronos RPG

Jogo: **Guerra dos Tronos RPG**
Formato: **288 páginas, brochura, PB**
Editora: **Jambô**
Preço: **a definir**
Idioma: **português**
Website: **www.jamboeditora.com.br**

Targaryen e Stark: o Fogo e o Gelo

Mega City: Manual do Aventureiro

Você lembra das origens de *3D&T Alpha*, não? O jogo surgiu como *Defensores de Tóquio*, um RPG satírico sobre heróis japoneses, em 1994. De lá para cá, ganhou várias novas edições e tornou-se um sistema genérico. Deixou de ser apenas humorístico, permitindo aventuras de todos os tipos. No entanto, sempre manteve algo fundamental para o jogo rápido e despretensioso que era no início: a simplicidade.

Você lembra das origens de *Mega City*, não? O primeiro cenário oficial de *3D&T Alpha* surgiu das campanhas do autor Gustavo Brauner. Sua proposta: unir todas as possibilidades do sistema em um só lugar, uma cidade que abrigasse super-heróis, androides, mechas, artistas marciais, criaturas sobrenaturais e até gente normal(!). *Mega City* possui cinco minicenários, cada um lidando com uma faceta da Cidade das Cidades: *Torneio das Sombras* (artes marciais), *Megadroide* (supertecnologia), *Super Mega City* (super-heróis), *Crônicas de Nova Memphis* (ocultismo e sobrenatural) e *Mega City Contra-Ataca* (ação com heróis humanos).

No suplemento *Mega City*, sistema e cenário casam-se perfeitamente. Novas regras são introduzidas sem complicar demais a base de *3D&T Alpha*, e as possibilidades do jogo são exploradas a fundo. Com apenas aquele livro, é possível criar qualquer herói da Cidade da Igualdade. Mas *3D&T Alpha* mantém a simplicidade, rapidez e concisão que deram origem a tanto sucesso.

Por isso, os jogadores querem sempre mais. Por isso existem os kits de personagens.

Kits de personagens foram introduzidos há vários anos, ainda nas edições anteriores do jogo. São, essencialmente, pacotes de habilidades (e limitações) que você pode aplicar ao seu herói. Cada kit conta com poderes que não estão disponíveis de qualquer outra forma. Adotando um deles, você diferencia seu personagem, torna-o único, sem ter de recorrer a mecânicas complicadas. O *Manual do Aventureiro* trazia kits para o cenário de *Tormenta*.

Agora, também há um livro exclusivamente dedicado a kits para a Cidade das Cidades. É *Mega City: Manual do Aventureiro*.

A base deste suplemento é velha conhecida dos veteranos do sistema — e de todos que leram o *Manual do Aventureiro* original. Em suas páginas, há uma longa lista de kits. Cada um apresenta exigências (pré-requisitos que você deve cumprir para escolher o kit), função (a maneira como personagens do kit costumam combater), uma descrição e uma lista de poderes. Você ganha um destes poderes ao escolher o kit, e pode comprar outros por 1 ponto cada. Mais simples, impossível.

Os kits em *MC: MdA* estão divididos por minicenário. Embora você possa usar qualquer um deles em qualquer tipo de aventura, a maior parte é mais adequada a um ou outro lado de Mega City. Enquanto o Parceiro Mirim é feito sob medida para *Super Mega City*, o Astro da Competição encaixa-se melhor em *Torneio das Sombras*. Inúmeros tipos de personagens são sugeridos aqui, fornecendo ideias para todos os gostos. Inclusive algumas que talvez nunca ocorressem à maioria dos jogadores: que tal interpretar um Luchador (astro de luta-livre mexicana)? Ou um caçador de androides infiltrados? Ou um herói vindo de um futuro alternativo? Tipos exóticos como estes misturam-se com outros mais clássicos (como o supersoldado, o piloto de mecha ou o velocista), criando uma boa ideia da população heroica da cidade. É fácil imaginar personagens jogadores e coadjuvantes de cada um destes kits — o leitor sente-se imerso num cenário rico, com personalidades variadas, mesmo sem uma única ficha de personagem. As ilustrações também ajudam: muitas fazem referência a personagens conhecidos, ajudando a explicar o kit sem palavras.

Como sempre, o conhecimento do autor ajuda muito: Gustavo Brauner soube reconhecer "categorias" de heróis e vilões, agrupando-os nos kits. Seus poderes simulam com perfeição o que eles fazem nas histórias, e a descrição ajuda a entender o papel de cada um. O Vilão Teatral, por exemplo, é um criminoso "temático" e insano, como o Coringa ou o Duende Verde. Impossível não imaginar pelo menos um punhado de aventuras ao ler o kit.

No entanto, *MC: MdA* vai além de uma mera lista. Muitos kits adicionam elementos de história à Cidade das Cidades, gerando novas tramas surpreendentes e divertidas. Descobrimos, por exemplo, que Mega City sofre invasões alienígenas, ao ler sobre o Invasor Intergaláctico. Aprendemos sobre novos tipos de heróis com o Kaijin (referência clara a Ultraman e Spectreman), o Metal Hero (Jaspion, Metalder...) e o Super Sentai (Changeman, Goggle Five...). Você sabia que a cidade possui uma Patrulha Científica?

Ainda mais opções para a Cidade das Cidades!

Pois é, ela existe, é dedicada a ajudar heróis a combaterem monstros gigantes, e você pode fazer parte dela com um kit!

Se Mega City já incentivava a liberdade e variedade, agora as opções tornaram-se assustadoras. Conceitos nunca explorados agora vêm à tona: você pode ser um holograma inteligente (Holo Idol) ou parte de um "personagem coletivo", na forma de um robô que se junta com outros colegas mecânicos (Gestalt).

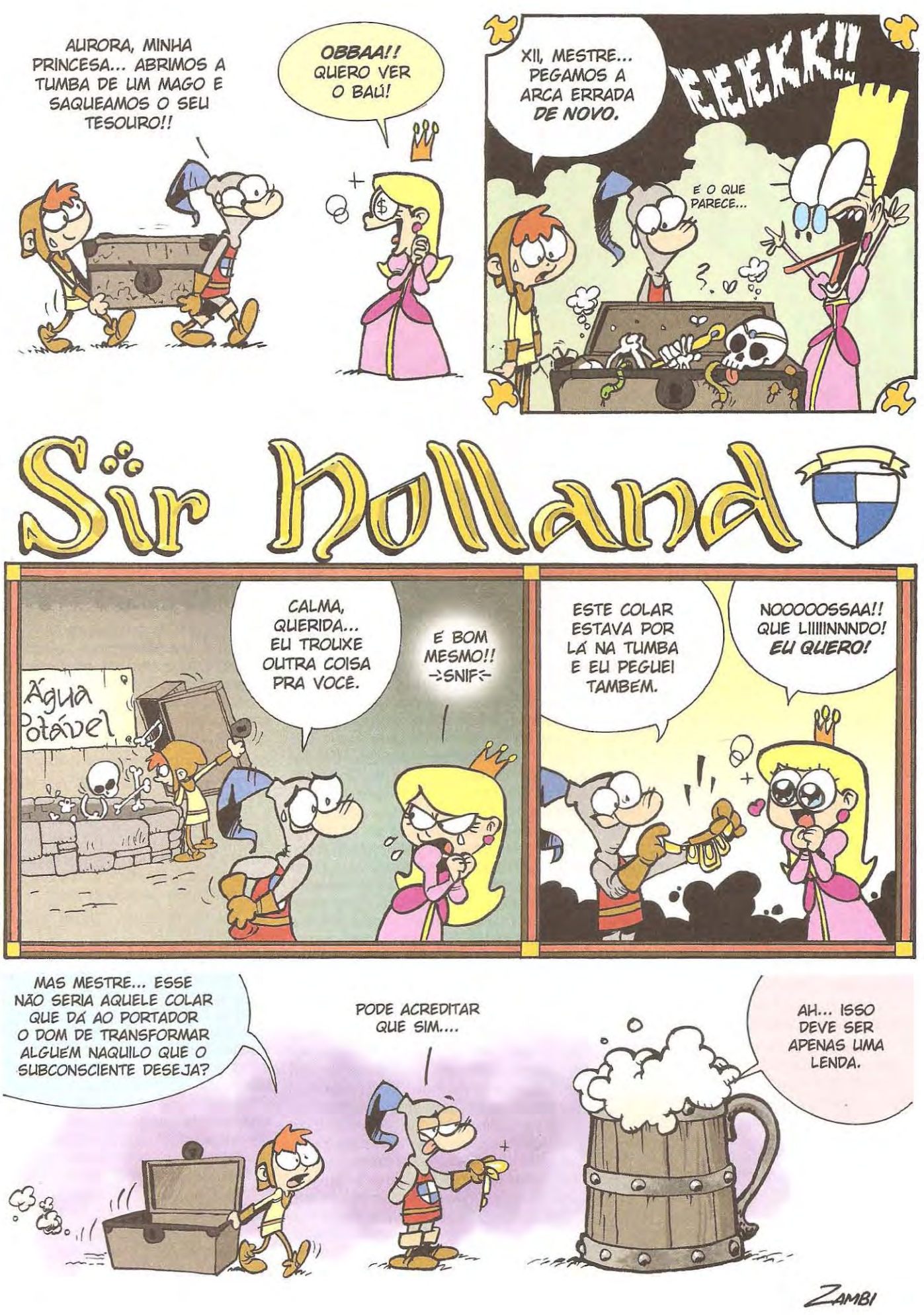
Não há muitos defeitos a apontar em *Mega City: Manual do Aventureiro*. Talvez seja difícil para os jogadores conseguirem usar todas as suas opções favoritas, mas isso é minha maior crítica. Fica aqui a recomendação, e o desejo de que os próximos suplementos venham logo!

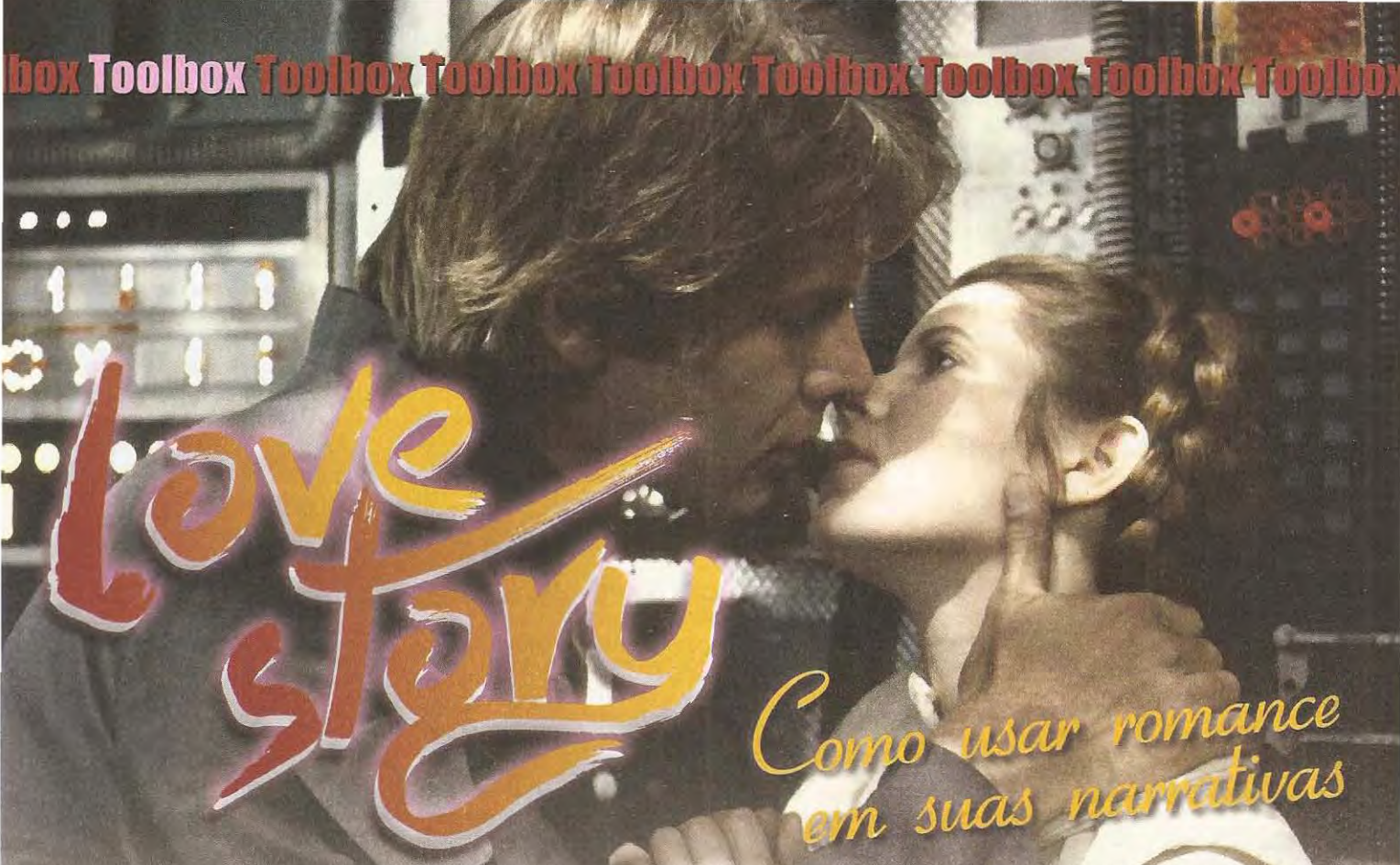
LEONEL CALDELA

Alguns dos supers de Mega City

MC: Manual do Aventureiro

Jogo: **3D&T Alpha**
Formato: **112 páginas, brochura, PB**
Editora: **Jambô**
Preço: **R$ 25,00**
Idioma: **português**
Website: **www.jamboeditora.com.br**


AURORA, MINHA PRINCESA... ABRIMOS A TUMBA DE UM MAGO E SAQUEAMOS O SEU TESOURO!!
OBBAA!! QUERO VER O BAÚ!
XII, MESTRE... PEGAMOS A ARCA ERRADA DE NOVO.
EEEKK!!
E O QUE PARECE...
Sir Holland
CALMA, QUERIDA... EU TROUXE OUTRA COISA PRA VOCÊ.
Água Potável
E BOM MESMO!! -SNIF-
ESTE COLAR ESTAVA POR LÁ NA TUMBA E EU PEGUEI TAMBEM.
NOOOOOSSAA!! QUE LIIIIINNNDO! EU QUERO!
MAS MESTRE... ESSE NÃO SERIA AQUELE COLAR QUE DÁ AO PORTADOR O DOM DE TRANSFORMAR ALGUÉM NAQUILO QUE O SUBCONSCIENTE DESEJA?
PODE ACREDITAR QUE SIM....
AH... ISSO DEVE SER APENAS UMA LENDA.
ZAMBI



Love story

Como usar romance em suas narrativas

Pense rápido: sobre o que são suas histórias favoritas de aventura? Sobre superação de obstáculos, vitória contra inimigos, jornadas perigosas...

E amor.

O romance não pode ficar de fora de qualquer narrativa. Relacionamentos amorosos são alguns dos mais importantes da vida, e em geral são fundamentais para o desenvolvimento de um bom personagem. Mas romance não é muito explorado em RPG. Para uma narrativa mais completa, vamos ter de mudar isso. E nenhum candidato a escritor pode deixar o amor de fora.

Então a coluna de hoje abraça o lado romântico da aventura (e os subtítulos mais bregas que você já viu!). Vamos embarcar nas águas perfumadas do romance — cuidado, você pode se afogar!

Mistérios do Coração

Para começar, é preciso entender: *o que é* romance em uma narrativa? Por que ele acontece?

Vamos a uma analogia: uma luta na vida real é um evento perigoso, evitado pela maioria — mas na ficção é algo emocionante e aguardado. Da mesma forma, o papel do amor em uma história é diferente da vida real. Em RPG, literatura, etc., o amor é uma provação. É mais um passo no desenvolvimento de um personagem. Representa o final de um processo que o leva à apoteose no final. Conquistar o coração da(o) mocinha(o) é como obter uma espada mágica.

Em outras palavras, o amor é um desafio, um "chefe de fase". A única diferença é que ele é vencido por amadurecimento, não combate.

Pense em alguns exemplos. Em *O Império Contra-Ataca*, Han e Leia admitem seu amor mútuo (após Leia ter beijado o próprio irmão no filme anterior, mas vamos esquecer isso). Desde o início, ele era o cafajeste egoísta, ela era a princesa idealista. Quando Leia se declara, está descendo de seu pedestal, abrindo mão de todo o fingimento. Ele responde com um "eu sei" bem canalha... Mas também está sendo genuíno, deixando de lado sua própria fachada. Após isso, Leia está pronta para sujar as mãos, ser capturada e matar Jabba (no filme seguinte). Han está pronto para entregar-se à luta contra o Império. A admissão dos sentimentos foi como passar de nível. Ambos cresceram, ambos mudaram. Repare que elementos reais nunca entram em cena aqui — ciúme, compatibilidade de personalidades, planos para o futuro... O que importa é que Han e Leia conquistaram um ao outro. Em *O Senhor dos Anéis*, Aragorn aceita todas as suas responsabilidades e deixa de se culpar pelas falhas de seu ancestral quando também aceita a devoção de Arwen. Diabos, a própria espada que ele passa a usar é reforjada nas terras de seu sogro!

Na maior parte das histórias é assim: o herói vence o vilão, conquista o tesouro e "ganha" a mocinha. Machista? Pode ser — mas não porque estas histórias consideram mulheres objetos ou posses. As heroínas *também* conquistam seus amados no final. O que é tratado como posse é *o próprio amor*. O público sabe que um bom relacionamento amoroso é grande parte da felicidade de uma pessoa. Para que o triunfo esteja completo, é preciso que este sentimento seja conquistado, independente do sexo do protagonista. Por isso, o realismo costuma ser deixado de lado, para um final do tipo "eles viveram felizes para sempre". A saga de Harry Potter acaba com Rony e Hermione juntos, assim como Harry e Gina. Os dois casais permaneceram unidos desde a escola — algo bem incomum. Realista? Talvez não. *Não importa*. Vendo-os em relacionamentos estáveis, entendemos que eles venceram todos os desafios, tornaram-se pessoas "inteiras". Completaram suas jornadas.

Armadilhas do Amor

É claro que nem todas as histórias acabam quando o casal principal troca um beijo apaixonado. Muitas vezes, a narrativa lida com os conflitos de um casal já formado. Meus próprios livros *O Crânio e o Corvo* e *O Terceiro Deus* narram as agruras de Vanessa e Orion — já casados no início da história.

Mas não há diferença alguma. É a mesma coisa.

Quer os personagens comecem separados ou juntos, o romance é uma série de desafios, que devem ser vencidos para que a jornada esteja completa. A diferença é a natureza desses desafios: conquistar o coração do(a) amado(a) ou superar quaisquer problemas que o relacionamento esteja enfrentando. Mais uma vez, o prêmio não é uma pessoa, mas o romance em si. Caso o casal já esteja formado no início da história, ambos conquistam o prêmio juntos. Se apenas um deles for o responsável por ajeitar tudo, o público pode torcer o nariz. Afinal, o outro parceiro estará desfrutando da recompensa, sem ter feito nada para merecer!

Um dos pontos mais cruciais para incluir romance em uma narrativa é decidir *como* e *quando* as dificuldades serão superadas. Isso muitas vezes determina o sucesso ou fracasso deste elemento.

Caso você comece com o casal separado, inclua os empecilhos *antes* que eles fiquem juntos. Brigas, mal-entendidos, tentações... Todos devem ser reservados para a longa jornada até o momento crucial. Em comédias românticas, é comum que o casal fique um tempo junto, então se separe — para no final se unir de novo. Contudo, a primeira união deles não é "real". Eles ainda não resolveram os outros problemas da trama. Portanto, ainda não estão prontos para a recompensa. O mesmo vale para histórias de aventura. Mesmo que o casal passe uma noite apaixonada e depois se desentenda, deve haver um momento que marca sua união definitiva — um casamento, uma jura de amor, qualquer coisa. Este momento ocorre mais ou menos ao mesmo tempo em que o grande vilão é derrotado.

Depois disso, os conflitos amorosos *acabam*. Porque o relacionamento é uma recompensa. Maculando-o com problemas, você estará diminuindo a vitória dos heróis. É como dizer que o vilão foi vencido, mas mesmo assim o ritual que ele havia feito destruiu o mundo. É frustrante. Contudo, na parte romântica da história isso é ainda *mais* frustrante. Porque, enquanto nenhum de nós já viu um mundo ser destruído, todos já passamos por problemas amorosos. Se você transmitir ao público a ideia de que a vitória nessa situação é fútil, estará passando uma mensagem deprimente e insatisfatória.

Apenas casais que já começam unidos devem passar por dificuldades no relacionamento. Afinal, eles partem de um *status quo* que deve ser abalado por conflito. O público não reconhece aquele romance como uma vitória, mas como um estado neutro. Enfrentando os conflitos, o casal conquista o prêmio — seu antigo relacionamento de volta, ainda melhor e mais sólido. Isto, então, é uma vitória. Que, mais uma vez, não deve ser maculada por novas dificuldades.

Você pode mexer nesta estrutura ao fazer uma continuação. Digamos que escreveu um livro — na última página, o herói e a heroína se casam. Então escreve um segundo livro, que começa alguns anos depois, com o casal já em sua rotina. Vá em frente e crie um conflito: agora o relacionamento é o estado neutro. Uma nova vitória deve ser conquistada.

Cuidado: separar o casal definitivamente e criar uma nova jornada de conquista (um relacionamento diferente) pode estragar tudo que você fez antes, mesmo em uma continuação. Seria como descobrir que, ao vencer um grande vilão, o herói estava ajudando um vilão ainda pior! Tudo se torna inútil, qualquer valor é negado. É mais seguro continuar a história do mesmo casal, não anular tudo que eles obtiveram.

Razões da Emoção

Certo, esta parte da sua narrativa já está toda planejada. Você criou algumas dificuldades entre o casal, que correm em paralelo com as batalhas e provações da trama principal. Mas por que eles se juntam? Apenas matam o vilão, olham-se nos olhos e caem nos braços um do outro?

Por incrível que pareça, muitas vezes a resposta é sim. Principalmente em filmes de ação, basta que o herói salve a mocinha para que ela se apaixone. Sim, isso torna-a levemente descerebrada — e o herói é ainda pior! Afinal, ela pelo menos tem *alguma* razão para se apaixonar (foi salva). Já ele cai de amores simplesmente porque a garota está lá. Não é muito convincente. Pode funcionar em alguns filmes, mas vai desmoronar em qualquer livro ou campanha de RPG, onde o ritmo é menos frenético e o público tem tempo de pensar.

O casal deve ter razões para gostar um do outro. Parece óbvio, mas aqui não estamos falando de pessoas reais. Eles são personagens, então devem ter razões *narrativas*. Cada um deve completar a jornada do outro. Não basta que o herói se apaixone pelo senso de humor da mocinha. Não basta que a heroína fique encantada pela personalidade doce do galã. O arco narrativo destes personagens tem que ser apoiado pelo relacionamento.

Quer exemplos? Vamos lá. Leia representa um outro lado da vida de Han — aristocracia, idealismo e estabilidade, em vez de crime e cinismo. Han, por sua vez, representa liberdade, humor e realismo, em oposição à seriedade e inocência da princesa. Ambos *precisavam* destes elementos para completar seu crescimento. Caso a amada de Han fosse outra pirata espacial, a história seria bem diferente. Não haveria mudança, só mais do mesmo. Arwen representa o lado grandioso e superior da vida de Aragorn — o papel que ele precisa assumir como rei. Ele representa a humanidade para Arwen, a razão para ela abrir mão da vida élfica. O que falar de Rosinha? Ela é o Condado para Sam: bonita, bem-humorada, familiar e até mesmo trabalha em uma taverna! Para completar seu arco e fixar-se em casa de vez, ele precisa destes elementos. Harry Potter passa a saga toda sentindo falta de uma família real. Então casa-se justamente com Gina, que tem uma família *enorme*, onde sabemos que ele vai ser acolhido. Caso Harry ficasse com Cho Chang, não seria a mesma coisa, o arco não iria se completar.

Um erro muito comum é incluir uma única pessoa do sexo oposto ao redor do protagonista: uma só mulher em um grupo de homens, ou vice-versa. Isso diminui o valor do personagem como interesse romântico. Afinal, se não há mais ninguém para escolher, as razões pelas quais a escolha foi feita têm pouco valor. Se não houver espaço para outras garotas/rapazes na sua obra, inclua um vínculo muito forte entre o casal. Torne-os *essenciais* um para o outro. Pense em Rony e Hermione. Praticamente não havia outras garotas para Rony escolher (muitas coadjuvantes de passagem, mas poucas personagens fixas além de sua própria irmã). Mas Hermione era *tudo* que estava faltando para ele: responsabilidade, conhecimento sobre o mundo dos trouxas e até inteligência.

Vamos a um exemplo negativo: o romance entre Anakin e Padmé na segunda trilogia de *Star Wars*. São os únicos personagens de sua faixa de idade que aparecem nos filmes. Ela não acrescenta nada à vida dele, apenas ouve seus problemas. Ele tem menos ainda a oferecer: está sempre reclamando e não demonstra outros sentimentos. O público não engoliu esse romance, porque ele é forçado. Anakin e Padmé rolam nas flores apenas porque são jovens e estão próximos. Não se completam, não são compatíveis. Ela acaba morta e ele, corrompido. Que bela história de amor!

Fugindo da Paixão

Se o romance traz todos estes benefícios e tem tanta importância, por que nem sempre aparece? Por que é tão raramente usado em RPG? Será que às vezes é melhor evitá-lo?

As primeiras respostas são simples. Muitas vezes, o romance não faz parte da história porque o mestre ou autor não está preparado para lidar com o tema.

Mais uma vez, aqui entra a familiaridade. Ao escrever sobre necromantes malignos e espadas mágicas, estamos afastados da vida real. Revelamos pouco sobre nós mesmos. Mas, falando de algo que faz parte da vida de todos, podemos deixar transparecer coisas bem íntimas. Nem todos estão prontos para lidar com isso. E não há problema algum.

No RPG, em especial, pode ser melhor evitar o romance em certas situações. O clima pode se tornar sério demais se detalhes verdadeiros vazarem para a aventura. É melhor usar o romance apenas quando todo o grupo está confortável com isso, e evitar quaisquer paralelos com a vida real. Às vezes, casais de namorados criam personagens que também têm um relacionamento. Pode ser divertido, mas também é perigoso — todos devem tomar cuidado para que realidade e ficção não se misturem. O personagem não é o jogador, seja num namoro ou numa batalha campal.

Além disso, pode haver personagens que não precisam deste elemento para completar seus arcos narrativos. Incluir romance sem função na trama é como incluir um combate gratuito ou uma cena de humor sem sentido. Acaba como um elemento deslocado, desnecessário, pura "encheção de linguiça". Isso não significa que o personagem nunca teve um relacionamento amoroso — apenas que ele não é retratado na obra. Da mesma forma como não citamos cada vez que o personagem vai ao banheiro. Sim, a comparação *é* válida: qualquer elemento desnecessário e gratuito é tão descartável quanto descrever o protagonista na privada!

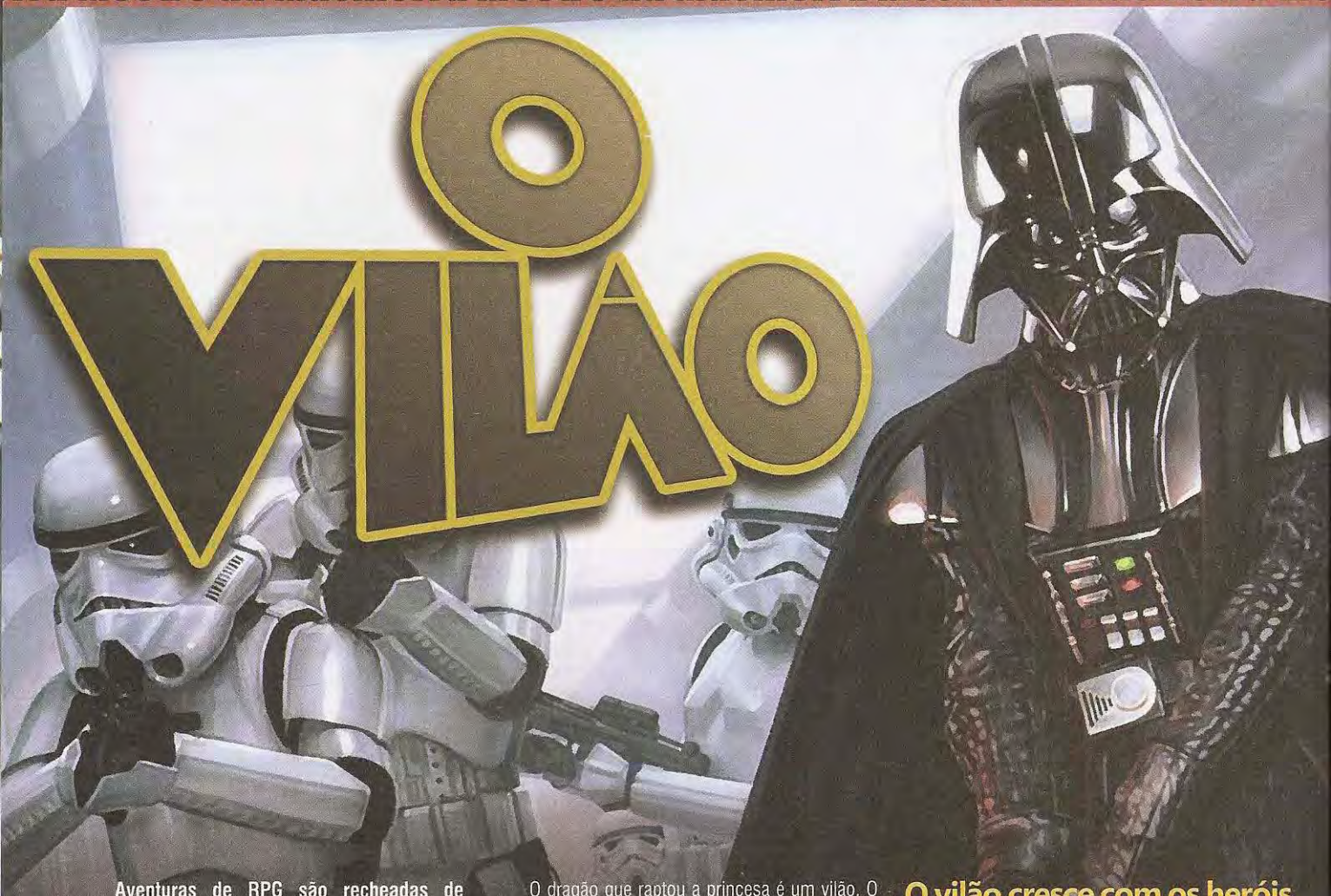
Mesmo assim, o romance é um elemento que atrai muito público e gera bastante identificação. Caso seu personagem não precise de romance, talvez seja melhor deixá-lo um pouco menos completo — criar um vazio a ser preenchido por aquela pessoa especial.

Felizes para Sempre

Se você chegou até aqui, já pode abrir seu coração para o romance em suas histórias. Você aguentou toda a breguice dos subtítulos e a ilustração melosa. Então escolha umas músicas do Julio Iglesias, compre um buquê de flores e deixe seus personagens se apaixonarem. Sem medo de amar.

LEONEL CALDELA

O Vilão



Aventuras de RPG são recheadas de inimigos. Há monstros, capangas e até mesmo aventureiros rivais que competem com os heróis. Embora algumas vezes poderosos, nenhum desses está à altura do vilão. Toda campanha de RPG que se preze tem um vilão.

O vilão não é apenas mais um inimigo. Ele é *o* inimigo, aquele personagem que se opõe a tudo o que os heróis acreditam e representam. Mais que um antagonista físico, o vilão é um antagonista psicológico, um inimigo ético e moral; age de maneira contrária aos heróis e, sempre que possível, busca vingança por todas as vezes que eles se colocaram em seu caminho.

Criar um vilão único e marcante não é simples. Diferente de outros inimigos, o vilão precisa de mais do que Pontos de Vida, bônus de ataque e lista de magias. Assim como os heróis, precisa de conteúdo.

Na coluna de hoje vamos falar sobre os fatores que ajudam a tornar um simples inimigo em um antagonista inesquecível — o vilão da campanha.

O vilão não é um capanga

A primeira coisa que você precisa saber é que existe mais de um tipo de vilão. E não estamos falando do vilão psicopata, do vilão teatral, do vilão mago, do vilão clérigo... Estamos falando de vilões para cada etapa de uma campanha.

O dragão que raptou a princesa é um vilão. O chefe da guilda dos assassinos é um vilão. O barão maligno que deseja tomar o reino é um vilão. O líder dos bandoleiros é um vilão. O capitão corrupto da guarda é um vilão. O chefe dos homens-rato dos esgotos é um vilão.

Entretanto, nem todos estão no mesmo nível. O chefe dos homens-rato e o capitão corrupto da guarda não devem durar mais que algumas sessões de jogo. O mesmo vale para o líder dos bandoleiros. Eles são o que chamamos de "chefões" ou "chefes de fase". Comandam um grande grupo de inimigos, talvez até um ou dois "tenentes" (inimigos mais fortes que capangas, embora mais fracos que vilões). Chefões são poderosos, mas são responsáveis apenas por crimes e maldades bastante localizadas, como uma cidade, galeria de esgotos ou aquela parte da estrada que passa mais perto da floresta.

Já o chefe da guilda dos assassinos, o barão maligno e o dragão certamente são outro tipo de vilão. São mais do que meros "tenentes", e também são mais do que simples "chefes de fase". Na verdade, são os caras que teriam vários tenentes e chefes de fase sob suas ordens. Suas garras alcançam várias galerias de esgoto, estradas e cidades. São vilões de verdade.

E são vilões que podem durar muitas, muitas aventuras, quem sabe até campanhas inteiras.

O vilão cresce com os heróis

Uma das formas mais fáceis de tornar um vilão memorável é fazê-lo crescer junto com os heróis. Ele não precisa aparecer na primeira sessão de jogo, mas talvez na segunda ou terceira. Não precisa ser o antagonista da primeira missão, mas pode aparecer como um inimigo secundário ou alguém que parece sem importância. E, a partir daí, só cresce.

O vilão não precisa começar no mesmo nível dos aventureiros. Na verdade, é melhor que comece alguns níveis acima deles, pelo menos para garantir que não morra logo no primeiro combate. À medida que a campanha evolui e os heróis se tornam mais poderosos, o vilão se torna igualmente mais poderoso. E os jogadores podem notar essa evolução em combates ocasionais — o vilão usa magias novas, tem um item mágico que não possuía antes e agora carrega uma joia ou cicatriz, marcas de que possui existência própria.

O vilão também não precisa ser o antagonista de todas as aventuras. Na verdade, você deve evitar isso! O que torna o vilão inesquecível não é aparecer o tempo todo, mas que cada aparição dele seja marcante por um ou outro motivo.

Por exemplo, o vilão contrata os heróis na primeira sessão de jogo para recuperar um item qualquer. De acordo com ele, esse item foi roubado por bandidos que fugiram para uma cidade próxima.

Os heróis cumprem a missão e recuperam o tal item — mas, quando retornam esperando a recompensa, são "pagos" com uma *bola de fogo*! O vilão fica com seu item e foge antes que os heróis tenham tempo de contra-atacar... Nas próximas sessões o vilão ficará nos bastidores, enquanto os heróis vivem outras aventuras — mas, quando retornar, será usando o item que contratou os heróis para recuperar.

O vilão tem um plano de longo prazo

Vilões de verdade não estão envolvidos apenas com coisas simples, como controlar a política de uma única cidade ou se tornar o líder da guilda local dos assassinos. Vilões têm objetivos grandiosos — como se tornar o líder de todas as guildas de assassinos do mundo ou o imperador do continente. Você precisa criar um objetivo claro para o vilão, aquilo que vai guiar seus passos ao longo da campanha.

É claro que esse objetivo grandioso exigirá planos intrincados, sempre envolvendo a manipulação de diversos fatores. Esses "diversos fatores" vão render muitas aventuras ao longo da campanha, e os heróis às vezes nem ficarão sabendo que aquela praga de zumbis tinha sido obra do grande vilão!

Imagine que, ainda no início da carreira, o vilão percebeu que não teria lugar entre o círculo de magos no qual foi treinado. Assim, decidiu abandonar o círculo e conquistar poder sozinho. Seu objetivo agora é estabelecer um verdadeiro império com ele no topo, custe o que custar. Em sua busca por poder, deseja localizar itens mágicos poderosos e também fazer alianças com outros grupos vilanescos do cenário. Talvez o item que os heróis recuperaram na primeira missão de jogo seja um grimório contendo todas as magias, rituais e outros segredos de seu antigo círculo de magos — a quem ele acusou de ter roubado o "seu" grimório.

O vilão nem sempre se dá bem

Diferente dos tenentes e chefes de fase, os vilões são responsáveis por vastas redes de crimes, intrigas e maldade. Não lidam com tudo isso diretamente; normalmente contam com capangas, focando em seu objetivo principal.

Ao longo da campanha, os heróis enfrentarão grupos menores servindo ao vilão, muitas vezes sem saber quem está por trás deles. As derrotas servirão para irritar o vilão e dar-lhe motivos para se vingar dos heróis, gerando novas aventuras (como proteger a família de um dos heróis, agora alvo do vilão).

Mas não são apenas os capangas que se dão mal. De tempos em tempos, o vilão precisa aparecer e enfrentar os heróis, para lembrar-lhes de sua ameaça. Mas quem disse que os heróis precisam vencer? Talvez não tenham o poder necessário para vencer o vilão em combate direto e precisem usar de um plano bem bolado, ou talvez o vilão consiga fugir no final da batalha usando aquele pergaminho de *teletransporte*. Ou, se for o caso, os heróis podem ser derrotados ou obrigados a fugir...

Crie um "braço direito" para o vilão, alguém que leve suas ordens a cabo e seja uma ameaça considerável, um vilão em si mesmo (embora talvez menos poderoso que o próprio vilão). Darth Vader é o melhor exemplo de "braço direito" que existe. Lembram dele chegando na Estrela da Morte bem no início de *O Retorno de Jedi*? Ele só foi lá porque o Imperador queria que a construção da Estrela da Morte ficasse dentro do prazo...

O vilão é fiel a si mesmo

Este é um passo extremamente importante e pode ser a diferença entre um sucesso e uma falha ao se construir um vilão. Serve tanto para o vilão da campanha quanto para seu braço direito, para o chefe de fase e até mesmo para os tenentes.

O vilão deve ser fiel a si mesmo. Não pode agir de maneira incoerente, contraditória ou simplesmente caótica às próprias convicções (a menos que ele seja um vilão totalmente caótico, como o Coringa...).

Um vilão cruel jamais vai deixar de acabar com um herói para salvar uma criança presa em uma casa em chamas. Um vilão honrado jamais deixará de devolver a espada de um oponente e sempre deixará seu adversário levantar se ele cair no chão no meio de um duelo. Um vilão manipulador nunca dirá a verdade e sempre tentará corromper todos a seu redor. E assim por diante.

A melhor maneira de estabelecer um comportamento para o vilão é criar seu histórico, da mesma forma que você faria com um herói. Não precisa ser muito detalhado, mas estabeleça por que o vilão age do jeito que age. Se você criar um "braço direito" para o vilão, dê algumas características diferentes das do vilão para ele — se um é simplesmente cruel, o outro pode ser honrado, para contrabalançar.

O vilão deve ser odiado

E chegamos ao que interessa. Uma das principais características de todo vilão é que os heróis o odeiam. Não apenas os heróis, mas *os próprios jogadores*. Existem várias maneiras de fazer isso.

Uma delas é fazer o vilão atingir os heróis de maneira direta. Esqueça parentes, amigos e NPCs do tipo. O vilão pode ameaçá-los, é claro, mas precisa mesmo é atingir os próprios heróis.

Isso significa trabalhar ativamente contra os heróis. Uma forma é visar seus itens mágicos e outras posses — e conseguir roubá-los, mesmo que depois sejam recuperados.

Destruir a reputação dos heróis também vai atingi-los, especialmente quando forem expulsos de uma cidade onde antes eram bem-vindos, ou quando perderem as regalias conseguidas com o rei e nobres. Magias que permitem assumir a forma dos heróis são ótimas para isso. Monstros como doppelgangers sob as ordens do vilão, também.

Combinações de habilidades são uma ótima forma de fazer os jogadores odiarem um vilão. Por exemplo, as magias *invisibilidade maior*, *voo* e *silêncio*, quando usadas em conjunto com o talento Magia Silenciosa, formam uma combinação especialmente devastadora. Imagine só o vilão voando acima dos heróis, fazendo chover *bolas de fogo* sem que eles consigam localizá-lo!

Mas ao combinar habilidades você *precisa* obedecer a uma máxima simples: respeite as regras! Use combinações especialmente malignas, mas possíveis. Quebrar as regras serve apenas para frustrar os jogadores, não para fazê-los odiar o vilão. Se tiver de esperar um ou dois níveis para que o vilão possa desenvolver certas habilidades, então espere. Lembre-se: você quer que os jogadores odeiem o vilão, não você!

Outra forma de o vilão ser odiado pelos jogadores é fazer com que ele se prepare para enfrentá-los. O vilão não é um idiota desmiolado, mas alguém que busca dominar o mundo! Por isso, precisa agir com inteligência. Se o vilão já presenciou o mago do grupo lançar *invisibilidade*, vai preparar um pó mágico capaz de cancelar essa magia.

Se o guerreiro do grupo sempre corre na frente para servir de tanque, o vilão terá magias como *raio do enfraquecimento*, *reduzir pessoa* ou quem sabe uma simples armadilha de fosso preparada para evitá-lo. Mas lembre-se sempre de seguir as regras. O pó mágico deve ser um item mágico a que os heróis também podem ter acesso.

O vilão despreza os heróis. Esta é outra característica que normalmente ajuda a fazer os jogadores odiarem-no. O vilão trata os heróis como insetos em seu caminho, jamais admitindo que os odeia, que eles o atrapalham ou que eles são mesmo um incômodo. O máximo de emoção que o vilão demonstra ao enfrentar os heróis é um lábio torcido quando eles não morrem logo na primeira *bola de fogo*. O desprezo é uma arma poderosa para fazer alguém odiar o vilão. Aprenda a usá-lo.

E, finalmente, o vilão é intocável. Por algum motivo, os heróis não podem afetá-lo diretamente. Talvez ele seja importante, como um rei, alto sacerdote, diplomata ou ocupe algum outro cargo que impede que os heróis o ataquem diretamente. Desfile com o vilão pela sala de jantar do rei, provocando os heróis baixinho enquanto passa por eles, debochando deles e desafiando-os a atacarem, quebrando as ordens do rei e outros superiores — e sofrendo represálias por isso. Tudo que os heróis podem fazer é sabotar as operações do vilão, atacando seus capangas e frustrando seus planos. E, mesmo assim, não podem deixar provas das próprias atividades...

O vilão é sábio

Criar um inimigo é tarefa fácil. Bastam algumas regras.

Mas um vilão exige mais do que isso. Além de tudo o que falamos acima, existe uma última coisa que você precisa ter em mente quando estiver criando um vilão: paciência. Tenha paciência e use o vilão com sabedoria e bom senso. Não extrapole as regras nem o torne responsável por absolutamente tudo o que acontece na campanha. Mesmo que o vilão seja um deus, ele não deve ser onisciente — muito menos onipresente.

GUSTAVO BRAUNER

Unidos Venceremos

Os grupos e organizações de Mega City

No mundo real, existem diversas agências de inteligência. Elas são responsáveis por coletar, analisar e pesquisar informações para ajudar na imposição das leis, segurança nacional, defesa e política internacional. Também existem agências responsáveis por intervir e confrontar ameaças dos mais diferentes tipos — incluindo outras agências. Exemplos não faltam: CIA, FBI, MI5, KGB, Mossad, ABIN, SNI, Interpol...

Embora as agências normalmente sejam ligadas a governos, também existem agências independentes, focadas em missões estabelecidas por seus criadores, presidente ou conselho diretor. Algumas buscam objetivos próprios, enquanto outras vendem seus serviços, reforçando a ação de agências governamentais ou agindo às margens da lei em missões de espionagem, infiltração e até eliminação de indivíduos chave.

As áreas de atuação de cada agência variam. Existem agências mais amplas, com vários departamentos especializados, mas também existem outras cujo campo de ação é restrito: combater o tráfico de drogas, contrabando, assalto a banco, tráfico de escravos, compra e venda de órgãos... As divisões são muitas. Inclusive existem aquelas que atuam longe da ação, como agências científicas cuja área de atuação é o desenvolvimento de novas tecnologias de combate, criação de vacinas, próteses e até clonagem de órgãos ou tecidos desenvolvidos em laboratório.

Mega City também conta com sua parcela de agências de inteligência. Mas, dada a natureza da Cidade das Cidades, as agências em Mega City vão muito além de atribuições comuns. Lidam com situações muito maiores que crimes, espionagem e pesquisa mundanos. Pois, aqui, robôs, supers, lutadores de grande poder e criaturas sobrenaturais estão por toda parte.

Agora você vai conhecer algumas das agências que observam, investigam e enfrentam os habitantes mais ilustres da Cidade das Cidades. Cada agência possui seu próprio kit de personagem. Então vista seu uniforme e mostre seu distintivo!

SII — Serviço Integrado de Investigações

Além do Escritório do Xerife e do Departamento de Polícia, a Secretaria de Segurança de Mega City também conta com uma agência de inteligência. Este órgão reforça a atuação das forças da lei na Cidade das Cidades: trata-se do Serviço Integrado de Investigações (SII).

O SII atua tanto na parte de investigação criminal quanto na área de contrainteligência. Seu objetivo é proteger e defender Mega City, manter e reforçar as leis, oferecer certa liderança na investigação criminal e impor a justiça em toda a região da Cidade das Cidades.

Dentre suas muitas áreas de atuação, o SII protege Mega City de atividades terroristas, operações de inteligência inimigas, espionagem e também ataques cibernéticos e de alta tecnologia. O SII é uma agência ativa, que luta contra a corrupção pública em todos os níveis, protege os direitos civis e combate o crime organizado em todas as suas formas.

O escritório central do Serviço Integrado de Investigações fica em Nova Veneza, mas existem escritórios menores espalhados por toda a cidade — pelo menos um em cada distrito. Os agentes do SII são normalmente chamados quando um crime envolve mais de um distrito ou organizações criminosas de fora de Mega City.

O SII está dividido em cinco departamentos além do Escritório do Diretor, responsável pela maior parte dos serviços administrativos. Cada departamento é administrado por um Diretor Executivo Assistente e divide-se em outros escritórios, departamentos e divisões, cada qual administrada por um Diretor Assistente.

As várias divisões têm ainda outros subdepartamentos, administrados por Diretores Assistentes Auxiliares e dividem-se em seções e departamentos, cada um administrado por um Chefe de Seção. Os Chefes de Seção sempre têm o mesmo nível hierárquico de Agentes Especiais em Comando.

Os cinco departamentos do SII são: Departamento de Segurança de Mega City, Departamento de Operações Criminosas e Cibertecnológicas, Departamento de Ciência e Tecnologia, Departamento de Informações e Tecnologia e Departamento de Recursos Humanos.

O Escritório do Diretor atua como administração central do SII e oferece auxílio operacional (como finanças e administração de instalações) aos outros cinco departamentos e suas várias subdivisões. O Escritório é administrado pelo Diretor Associado, que também fiscaliza as operações dos departamentos de Informação e Tecnologia e de Recursos Humanos.

Apesar de uma hierarquia extensa e cheia de subdivisões, os cargos mais importantes para aventuras envolvendo o SII são os de Agente Especial e de Diretor. O Diretor normalmente é um NPC que envia Agentes Especiais — os personagens dos jogadores — em missões Mega City afora.

Embora pareça bastante mundano quando comparado com outras agências de Mega City, o Serviço Integrado de Investigações pode participar de praticamente todas as campanhas sem problemas. Seus agentes podem interferir com personagens jogadores que investigam algum crime local, exigindo tomar o controle de um caso. Ou então os agentes podem ser os próprios heróis, viajando de distrito em distrito, colaborando (ou competindo) com a polícia local.

Kit Agente Especial do SII

Função: atacante ou baluarte.

Exigências: Patrono (SII), Poderes Legais (*Mega City*, página 111) e Investigação.

Banco de Dados: o SII possui um longo e detalhado banco de dados com informações sobre a maior parte das ameaças à Cidade das Cidades. Gastando um turno para analisar um oponente que consiga ver (seja lembrando-se do que leu, seja consultando um *tablet*, HUD ou similar), o agente especial descobre todas as características, vantagens e desvantagens dele. Gastando 3 Pontos de Magia, o agente especial pode usar essas informações para seu próprio proveito e também compartilhá-las com seus companheiros, ganhando e concedendo um bônus de H+1 contra este oponente por uma cena inteira.

Destino: como um investigador de alto nível, o agente especial do SII consegue montar os quebra-cabeças mais difíceis e desvendar as tramas mais complexas. Por isso, sempre ganha 1 Ponto de Destino, mesmo que sua pontuação não permita isso. Se o agente especial já ganhar PDs naturalmente, então ganha 1 PD extra.

Especialização em Investigação: a dificuldade de todos os testes da perícia Investigação do agente especial do SII diminui em um passo (de difícil para médio, por exemplo). Além disso, gastando 1 Ponto de Magia, o agente especial pode ter um sucesso automático em um teste de Investigação.

Requisitar Equipamento: quando um agente especial precisa de veículos ou equipamentos, pode chamar o SII, requisitando suporte. Gastando 2 Pontos de Magia, ele recebe um equipamento montado como se o agente especial tivesse pago 1 ponto pela vantagem Equipamento (*Mega City*, página 76). O equipamento dura uma cena inteira e depois precisa ser devolvido. O agente especial pode usar um equipamento por mais tempo, mas precisa gastar mais 2 PMs, e todos os PMs usados ficam "presos" ao equipamento, só podendo ser recuperados quando o agente especial devolvê-lo ao SII.

DEX — Departamento Especial X

Apesar da competência dos agentes especiais do Serviço Integrado de Investigações, existem casos que acabam ficando sem solução — ou cuja solução é tida como paradoxal, contraditória ou até mesmo impossível. São os Casos X.

Um Caso X normalmente está relacionado com fenômenos que desafiam explicações tradicionais, como atividade paranormal, abdução alienígena, metamorfose biológica avançada, rituais religiosos macabros, magia e ocultismo. Considerados estranhos, misteriosos ou de alguma outra forma distantes da "racionalidade padrão", os Casos X acabam sendo engavetados como insolúveis. Entretanto, o SII conta com um departamento voltado para a investigação de Casos X: é o Departamento Especial X.

O Departamento Especial X (ou DEX) surgiu pouco tempo depois da criação do próprio Serviço Integrado de Investigações. Foi criado pelo próprio Chris D. Anderson, fundador do SII. O primeiro caso do DEX esteve relacionado com desaparecimentos de turistas nas Montanhas Dargent, nas cercanias de Mega City.

De acordo com testemunhas, o autor dos crimes era "uma criatura grande como um homem, mas com aparência, cabeça e asas de morcego". O ser vinha atacando turistas e outras pessoas fazendo trilhas, piqueniques, ou simplesmente passeando pela região e parque próximos. Todas as vítimas tinham marcas de presas em diversas partes do corpo, especialmente pescoço, pulsos e outros locais onde o fluxo sanguíneo parece maior, e seu sangue parecia ter sido todo "sugado", de acordo com o relatório de um legista da época.

Ao longo da investigação, os agentes especiais do SII relataram ter avistado uma criatura enorme com aparência de morcego, mas concluíram que se tratava de um morcego gigante (embora seja uma espécie bastante incomum na região). Reunindo-se com caçadores locais, os agentes conseguiram alvejar a criatura enquanto ela voava das árvores ao pé das Montanhas Dargent para as cavernas mais altas.

Entretanto, os agentes nunca encontraram o corpo da criatura. Mas, durante os procedimentos de busca pelo morcego gigante, depararam-se com o corpo ainda quente de Arthur Watkins, um antigo eremita que habitava a região. Nu e caído em uma parte bastante isolada da floresta, Watkins havia sido morto por disparos de rifles e pistolas, armamento usado tipicamente pelos caçadores locais e agentes especiais do SII. Embora o corpo do morcego gigante jamais tenha sido encontrado, os assassinatos pararam depois da ocasião.

Considerando o caso estranho demais para ser solucionado de maneira adequada, Chris D. Anderson arquivou-o como insolúvel, de acordo com o protocolo, mas torceu para que fosse esquecido. Entretanto, ele mesmo jamais deixou para trás o caso do Morcego Humano de Mega City e, por isso mesmo, decidiu criar o Departamento Especial X.

Embora o DEX conte com poucos agentes e todos sejam vistos com deboche por seus colegas de SII, os Agentes X levam muito a sério os casos em que trabalham. Isso porque os membros do DEX normalmente se dividem entre os "crentes", que acreditam em abdução alienígena, atividade paranormal e rituais mágicos ou religiosos (entre outros), e os "céticos", que acreditam que, por mais estranho que um caso seja, deve existir uma explicação científica séria para cada fenômeno (e é seu dever trazê-la à tona).

Kit Agente X

Função: baluarte ou tanque.

Exigências: Patrono (DEX), Poderes Legais (*Mega City*, página 111) e Investigação.

A Verdade Está Lá Fora: o Agente X não é nenhum estranho a truques performáticos, ilusões e outras formas de enganar pessoas desinformadas. Usando de sua experiência com charlatães e da própria racionalidade, o Agente X pode cancelar efeitos mágicos com uma explicação racional ("Apesar das maldições daquele xamã, sua cegueira era apenas um veneno muito raro e poderoso, que afeta a visão"). Em termos de regras, o Agente X pode lançar *cancelamento de magia* (*Manual 3D&T Alpha*, página 88), mesmo que não atenda a todos os pré-requisitos. Ainda assim, ele deve obedecer a todas as regras desta magia.

Eu Quero Acreditar: acostumado com situações que outros agentes considerariam

bizarras ou inexplicáveis, o Agente X é imune à magia *pânico* (*Manual 3D&T Alpha*, página 108) e outros efeitos de medo. Entretanto, você não é imune aos efeitos de desvantagens como Insanidade e Maldição.

Não Confie em Ninguém: o Agente X sabe que existe muito mais em cada caso do que as meras aparências relatadas por outros agentes e pelas próprias testemunhas. Gastando Pontos de Magia, o Agente X ganha um bônus em Resistência. Para cada 2 PMs gastos, o bônus aumenta em R+1 (2 PMs para R+1, 4 PMs para R+2 e assim por diante). Este bônus dura uma cena inteira.

Legião Mecânica

Após o levante dos mecanoides e o choque causado pelos primeiros embates contra Agura e seus seguidores, os defensores de Mega City se tornaram mais e mais preparados para enfrentar as ameaças de metal. Entretanto, algumas agências ao redor do mundo já vinham se preparando para o próximo passo rumo a um mundo onde a humanidade enfrentaria as máquinas.

Entre os combatentes humanos e os megadroides surgiram times de soldados especializados em usar equipamento de ponta e trabalhar em equipe. Um dos mais famosos é o 379º Batalhão de Cavalaria Mecanizado, hoje mais conhecido como a *Legião Mecânica*.

A Legião Mecânica começou como parte do exército, como seu nome original sugere. Mas, longe de ser apenas mais um grupo munido de tanques, blindados e helicópteros, suas lideranças começaram a investir em novas tecnologias, em especial exoesqueletos e outros trajes pessoais de combate.

Agindo fora da hierarquia das Forças Armadas, os membros da 379 foram obrigados a deixar suas experiências com novas tecnologias de lado até que recebessem ordens e permissão para usá-las. Cansados da burocracia do exército, os membros da 379 deixaram as Forças Armadas e fundaram um grupo mercenário. Batizaram a nova equipe com o apelido que traziam dos tempos de exército — foi assim que se formou a *Legião Mecânica*.

A Legião Mecânica não é apenas uma companhia de combatentes; conta com toda a estrutura típica de uma unidade militar. Além dos soldados que executam as missões no campo de batalha, também há médicos, cientistas, pessoal de apoio, pilotos e tudo o mais que pode se esperar de um grupo militar bem armado.

Faz apenas uns poucos anos que a Legião Mecânica ganhou notoriedade, especialmente depois de missões bem-sucedidas no Oriente Médio e leste europeu. A Legião abriu um escritório em Mega City há bem pouco tempo. Ele fica em Águia Negra, na Cidade de Todos os Santos.

Hoje, com os mecanoides rondando a Cidade das Cidades, a Legião Mecânica busca provar seu valor combatendo Agura e seus seguidores. Tem focado suas operações principalmente em espionagem e aspectos típicos de inteligência, para só então agir contra os mecanoides espalhados por Mega City em incursões rápidas. Suas operações atuais envolvem minar os avanços de Eagledroide na região de Águia Negra, mas os legionários têm olhos atentos em tudo o que está acontecendo Mega City afora.

Cada unidade da Legião Mecânica conta com bastante autonomia, e sabe-se que os legionários costumam recrutar novos agentes direto no campo de batalha. Pelo menos um megadroide já faz parte da Legião Mecânica.

Kit Legionário Mecânico

Função: atacante ou tanque.

Exigências: H1, R1, A1; Equipamento (veja abaixo).

Equipamento: o legionário mecânico precisa ter um traje de combate. O traje é um Equipamento (*Mega City*, página 76) que precisa ter as características Força e Armadura e a vantagem Voo. Poder de Fogo é uma característica comum a trajes de combate capazes de lançar raios (ou com outros tipos de ataque à distância, como metralhadoras). Sentidos Especiais são típicos para trajes com radares e sensores.

Armadura Completa: seu corpo é protegido por uma armadura completa — seu traje de combate ou armadura megadroide. Quando sofre um acerto crítico, você pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é ignorado e você sofre apenas dano normal.

Força da Equipe: apesar de recrutados entre as mais diversas unidades militares ao redor do mundo, os legionários mecânicos recebem treinamento para se tornar parte de sua nova unidade. Gastando Pontos de Magia, o legionário ganha bônus quando estiver agindo com seus colegas de grupo. Para cada 2 PMs gastos, o legionário ganha um bônus de +1 em um tipo de teste por uma cena inteira — como testes de uma perícia, FA, Resistência, FD... Você *pode* ganhar bônus em mais de um tipo de teste; basta pagar mais PMs. Se nenhum de seus colegas legionários estiver por perto, você não pode usar este poder.

Parceria Pródiga: acostumado a agir em grupo, o legionário mecânico sabe como se adaptar a seus companheiros, mesmo que eles não sejam legionários. Gastando 2 Pontos de Magia, você pode atuar em sincronia com um de seus companheiros, como se vocês dois tivessem a vantagem Parceiro um com o outro. Você pode atuar em sincronia com mais de um personagem ao mesmo tempo — basta pagar mais 2 PMs. Entretanto, você só pode usar as características de um companheiro por vez. Caso decida agir em sincronia com outro companheiro em uma mesma cena, você precisa gastar mais 2 PMs para voltar a agir em sincronia com o primeiro.

Retorno ao QG: o legionário mecânico pode contar com o apoio do resto da Legião. Uma das vantagens deste apoio é um quartel general bem equipado. Nele, você guarda seu equipamento e pode descansar e se recuperar para dar continuidade à luta contra os mecanoides. Entre a aparelhagem do quartel general há uma enfermaria devidamente equipada, que é a diferença entre a vida e a morte. Descansando no quartel general, você recebe todos os benefícios da vantagem Regeneração. Você também pode escolher o quartel general da Legião Mecânica como uma Arena.

PCI — Patrulha Científica Internacional

Embora coisas como alienígenas, organizações científicas malignas e robôs inteligentes pareçam estranhas para as pessoas comuns, os altos escalões dos governos da Terra sabem que existe muito mais no mundo do que chega aos olhos do público e às manchetes de jornais. Na verdade, há todo um programa para abafar notícias desse gênero, desacreditar — e até remover — testemunhas e também plantar evidências falsas que transformem manchetes em piadas.

Apesar deste esforço para manter a população na ignorância, todos os governos da Terra contam com divisões especiais para investigar fenômenos científicos e tecnológicos exóticos. Uma das mais prestigiadas — embora secreta — não obedece a governo nenhum, mas responde diretamente a todos eles. Trata-se da Patrulha Científica Internacional, ligada à ONU.

A PCI e seus patrulheiros são responsáveis por investigar todo tipo de fenômeno fora do comum, concentrando-se em inimigos e eventos ligados à ciência. Sua função é de pesquisa e apoio. Atualmente, eles atuam principalmente no combate aos mecanoides, a invasores alienígenas, a mutações e a cientistas renegados. Costumam agir em conjunto com aventureiros e heróis, valendo-se de sua relativa autonomia. Os patrulheiros são cientistas capazes e corajosos, treinados para lidar com as ameaças à segurança do planeta. Há células da PCI espalhadas pelo mundo todo, e a de Mega City é uma das mais movimentadas.

Kit Patrulha Científica

Função: baluarte ou dominante.

Exigências: Patrono (a Patrulha Científica Internacional); Ciência.

Banco de Dados: os bancos de dados da Patrulha Científica Internacional estão recheados de informações sobre tecnologia, poderes, indivíduos e habilidades. Gastando um turno para analisar um oponente que consiga ver (seja lembrando do que leu, seja consultando um *tablet*, HUD ou similar), o patrulheiro descobre todas as características, vantagens e desvantagens dele. Gastando 3 Pontos de Magia, o patrulheiro científico pode usar essas informações para seu próprio proveito e também compartilhá-las com seus companheiros, ganhando e concedendo um bônus de H+1 contra este oponente por uma cena inteira.

Armadilha Antissensor: munido de equipamento de ponta, o patrulheiro científico traz bombas de luz, gás e de outros efeitos visuais capazes de interferir com os sensores de robôs, mecanoides e outros construtos. Faça um ataque e gaste Pontos de Magia (veja abaixo). Se a sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa do oponente, ele precisa fazer um teste de Resistência. Se for bem-sucedido, nada acontece e ele pode agir normalmente. Se falhar, sofre uma penalidade em Habilidade. A penalidade é igual a –1 para cada 2 PMs que o patrulheiro gastar. Este poder dura 1 turno para cada 2 PMs gastos pelo patrulheiro científico. Por exemplo, se o patrulheiro gastar 6 PMs, a penalidade é de H –3 e dura 3 turnos.

PEM: quando a situação é drástica, a reação deve ser igualmente drástica. Baseada nessa filosofia, a Patrulha Científica Internacional desenvolveu um Pulso Eletromagnético de bolso. O PEM (como o dispositivo é chamado) afeta todo equipamento elétrico — incluindo todos os tipos de construtos tecnológicos — a até 10 metros. O patrulheiro científico precisa gastar 3 Pontos de Magia por inimigo que deseje afetar, mais 1 PM para cada turno de duração do PEM. Todos os alvos têm direito a um teste de Resistência. Quem falhar fica desligado (incapaz de agir) por toda a duração do PEM. Quem for bem-sucedido não pode usar nenhum de seus poderes enquanto o PEM durar.

Anarchy e Kaos!

N'O Conde, o "distrito inglês" de Mega City, o movimento punk é bastante forte. Existem vários grupos, mas dois se destacam: *Anarchy* e *Kaos!*. O Anarchy é um grupo culto e politizado, amparando toda a sua ideologia em movimentos artísticos e filosóficos. Começou nos anos 70 e até hoje continua ativo. Já o Kaos! é uma verdadeira gangue de bandidos e arruaceiros anarquistas.

O Kaos! surgiu como uma ramificação do Anarchy quando duas de suas principais lideranças entraram em conflito — de um lado Defiance, do outro Johnny Black Flag. Defiance começou como um adolescente anarquista e, embora nunca tenha traído suas raízes punk, tornou-se menos agressivo e muito mais ativo politicamente. Já Johnny Black Flag começou igualmente anarquista, mas se tornou cada vez mais um guerrilheiro.

Divergentes em sua visão do que o punk em Mega City e no mundo deveria ser, tomaram caminhos diferentes. Defiance continuou com o Anarchy. Black Flag partiu para fundar o Kaos!. Ambos angariaram seguidores e até hoje continuam ativos na Cidade das Cidades.

Enquanto Defiance prega uma filosofia anarquista baseada no conhecimento e vitórias morais e culturais (com discursos, shows e debates), Black Flag prefere usar a força física, pichar a cidade com dizeres combativos e enfrentar a polícia. Desnecessário dizer que Black Flag tem algum poder de combate, mesmo que não tenha a disciplina para se tornar um grande mestre.

Pouco tempo atrás, Black Flag foi procurado pela Sociedade das Sombras. Vendo no Kaos! possibilidades, o Opala Negra aproximou-se do guerrilheiro punk com promessas de bancar sua luta, desde que o Kaos! executasse certos "serviços" — como minar candidaturas e se opor à ordem estabelecida. Coisa fácil para Black Flag e sua turma.

Sob a influência do Opala, Black Flag criou um circuito clandestino de lutas em Mega City, um verdadeiro clube da luta onde os mais diferentes tipos se enfrentam semana após semana — de altos executivos a baderneiros comuns. O que os mantêm unidos é tanto a sede pelo combate quanto o ódio pelas imposições da sociedade moderna. Para o Opala, é apenas mais uma fonte de possíveis usuários da Força Treva...

O Kaos! se reúne toda semana em seu quartel general: uma fábrica abandonada nas cercanias d'O Conde. Johnny Black Flag e outros seguidores fazem de lá o seu lar, tocam sua música e treinam para as reuniões do clube da luta — e também para enfrentar a polícia e confrontar a sociedade de Mega City.

Enquanto o Kaos! se tornou peão de uma organização maior e mais poderosa, o Anarchy foi mais longe. Muito mais longe. Em algum momento de sua juventude, Defiance foi abordado por um mago, um usuário de magia arcana. O nome desse mago era Arkel.

Surpreso com o conhecimento e sabedoria do garoto, Arkel decidiu ensinar-lhe sobre os caminhos da magia, os colegiados arcanos e o mundo além dos olhos do mundo. Apesar de lisonjeado na época, Defiance não se sentia pronto para se aprofundar nos mistérios mais profundos da magia. Pediu a Arkel um tempo para aperfeiçoar a si mesmo enquanto indivíduo antes de enveredar pelo caminho arcano. Em algum momento dos últimos dez anos, Defiance procurou Arkel. E o encontrou.

Entretanto, não demorou muito para que Arkel morresse devido à sua idade já bastante avançada. Apesar de iniciar Defiance nos caminhos da magia, não conseguiu ensinar-lhe todo o necessário sobre os colegiados arcanos e os perigos da magia. Entretanto, deixou-lhe uma biblioteca arcana e diversas pistas para outros locais de "conhecimento, sabedoria e poder", em suas próprias palavras.

Assim, Defiance estabeleceu seu próprio colegiado arcano, baseado nos ensinamentos de Arkel. Ele já conta com uma aprendiz, Isadora, e observa outros de seus seguidores no Anarchy. Defiance tem padrões bastante elevados, e jamais aceitará em seu grupo qualquer um que não esteja à altura deles. Ele sabe da importância do pouco que aprendeu, e que existe muito mais conhecimento — e poder — a ser obtido. Está se preparando para seguir uma das pistas deixadas por Arkel, pois acredita que finalmente desvendou seu intricado padrão enigmático.

O que Defiance não sabe é que também está sendo observado. Agentes de colegiados arcanos "de verdade" querem saber o que aconteceu com Arkel e também buscam saber a verdade sobre rumores que falam de um "sabá punk" em Mega City. Sem saber, Defiance já tomou uma das medidas mais acertadas para a própria segurança — pouco tempo atrás, mudou toda a operação ligada à magia e seu colegiado arcano para Nova Memphis, mantendo apenas o Anarchy n'O Conde. Difícil dizer quanto tempo levará para Defiance ser encontrado, especialmente com os ataques gratuitos da parte da turma de Black Flag.

Kit Soldado do Kaos!

Função: atacante ou tanque.

Exigências: Ataque Especial.

Ataque Especial Aprimorado: embora o soldado do Kaos! seja um lutador centrado na vitória — o mais rápido possível —, também está atrás de fama e fortuna. Por isso, quase todos desenvolvem golpes que lhes permitem ser reconhecidos de imediato. Além dos poderes e fraquezas do seu Ataque Especial, você pode acrescentar um tipo diferente de dano de energia (fogo, frio, elétrico, químico ou sônico) a um de seus Ataques Especiais. Você pode comprar este poder várias vezes. A cada compra, você pode acrescentar um tipo diferente de energia a um de seus Ataques Especiais — você não pode acrescentar dois tipos de energia a um mesmo Ataque Especial.

Defenda-se Atacando: enquanto a maior parte das artes marciais prega uma filosofia de autocontrole, paciência, não agressão e defesa, o soldado do Kaos! não se importa em ser violento, agressivo e selvagem. Para ele, cada golpe é um passo adiante rumo ao topo. Assim, ele não perde tempo, e cada defesa é também um ataque. Gastando 2 Pontos de Magia, você pode causar dano com sua Força de Defesa. Quando for atacado, caso sua FD seja maior que a Força de Ataque do oponente, o agressor sofre dano igual à diferença entre sua FD e a FA dele. Por exemplo, a FA do oponente é 5. A FD do soldado do Kaos! é 8. Gastando 2 PMs para defender-se atacando, você causa 3 pontos de dano.

Golpe Incapacitante: como o lutador competitivo que é, o soldado do Kaos! sabe que o quanto antes acabar uma luta, melhor; o importante é estar sempre vencendo etapas em uma competição ou reunião do clube de lutas do Kaos!, não perder tempo estendendo uma única luta além do necessário. Assim, o soldado do Kaos! pode gastar Pontos de Magia para fazer um ataque altamente incapacitante. Faça um ataque e gaste 1 PM; se a sua FA for maior que a FD do alvo, ele tem que fazer um teste de Resistência. Se for bem-sucedido, não acontece nada e o alvo pode agir normalmente. Se falhar, o alvo sofre dano normal e também uma penalidade na Habilidade (e em tudo o que depende da Habilidade, como a FA e a FD) igual ao dano sofrido por um turno inteiro. O soldado do Kaos! precisa gastar uma quantidade de PMs igual ao redutor que pretende impor a seu oponente.

Kit Discípulo do Desafio

Função: atacante ou baluarte.

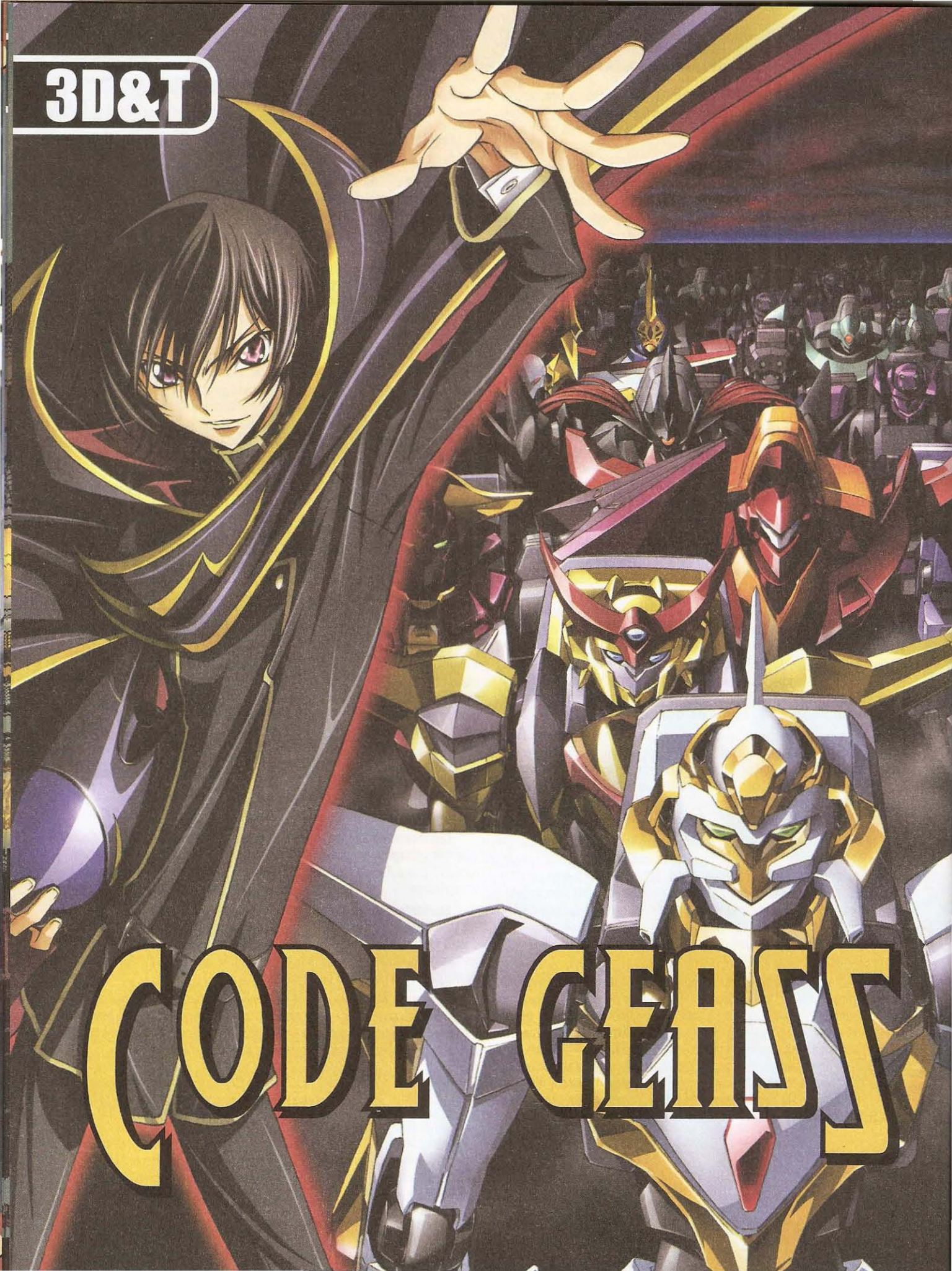
Exigências: Código de Honra (da Redenção).

Conhecimento Mágico: o discípulo do desafio pode comprar qualquer uma das vantagens mágicas (Magia Branca, Elemental ou Negra) pagando apenas 1 ponto. Ele obedece a todas as regras para aprender e usar magias normalmente.

Equilíbrio Mágico: as forças mágicas ardem com mais intensidade em você. Você tem 2 Pontos de Magia a mais por ponto de Resistência (ou seja, 3 PMs para R0, 7 PMs para R1 e assim por diante). Se também tiver a vantagem Equilíbrio Ying Yang (*Mega City*, página 109), você ganha 4 Pontos de Magia a mais por ponto de Resistência.

Recuperar Mana: você pode se concentrar na magia que permeia o ambiente onde se encontra, para recuperar uma parte de sua própria energia mágica. Em combate (e somente em combate), você pode gastar um movimento para recuperar um número de PMs igual à sua Resistência.

GUSTAVO BRAUNER ficou sem espaço para falar sobre outras agências de Mega City


3D&T
CODE GEASS

Aquilo foi inesperado. Tudo... Aconteceu tão de repente.

Eu era apenas uma criança de nove anos de idade. Não era ciente de nada. Não sabia nada. Não podia fazer nada.

Minha mãe, a imperatriz Marianne da Britânia, foi morta.

Registros oficiais dizem que isso foi obra de terroristas. Mentira. Residíamos na Vila Imperial Áries, na capital da Britânia. Um local ao qual apenas a realeza tem acesso... Como os terroristas poderiam entrar lá sem ser notados? Alguém certamente os conduziu para nossa casa!

A classe social da minha mãe era a nobreza, embora ela fosse originalmente uma plebeia. Era malvista pelas outras princesas imperiais. Havia muitas pessoas que lhe desejavam o pior. Mas tudo que consegui ao requisitar uma audiência ao imperador foi ser humilhado em público. Minha irmã Nunnally e eu fomos enviados para o Japão, onde a Britânia disputava recursos naturais — o mineral Sakuradite. Tecnicamente seríamos mantidos como hóspedes. Fomos usados como ferramentas diplomáticas: enviados para a residência do então primeiro-ministro do Japão, Genbu Kururugi.

Lá encontramos Suzaku Kururugi.

Antes disso, aqueles à minha volta eram rivais, que disputavam o trono com nossa linhagem, ou empregados que nos serviam. Por isso, Suzaku foi o primeiro amigo que tive. Nunnally era amiga de Suzaku também; nós finalmente tínhamos encontrado alguma paz naquela terra distante.

Mas veio o fatídico dia. 10 de agosto de 2010 no Calendário Imperial.

A Britânia invadiu o Japão. Não importava que Nunnally e eu estivéssemos no país, em caráter de hóspedes diplomáticos. Nunca importou.

Durante a batalha principal, o governo usou as Armaduras de Combate Humanoides Móveis — conhecidas como Knightmare Frames — pela primeira vez. Seus poderes estavam além de qualquer efetivo convencional de guerra: uma após a outra, as forças de defesa japonesas foram derrotadas pelos Knightmares. O Japão se tornou um território do Império Britânico. Sua liberdade, seus direitos e até mesmo seu nome foram tomados. Dali para a frente, seria apenas uma área administrativa britânica — a Área 11.

A Britânia tomou até mesmo a paz que eu e Nunnally tínhamos.

Por isso, fiz um juramento.

Vou destruir a Britânia.

• • • • • • • • • • •

Code Geass é um dos maiores sucessos recentes da animação japonesa. Lançada inicialmente em 2006, com direção do roteirista, produtor, diretor e artista Goro Taniguchi, a série ganhou os principais prêmios de animação entre 2007 e 2009. De quebra, foi uma das concorrentes ao prêmio Seiun de ficção científica. Comercialmente também decolou: é a segunda maior franquia do estúdio Sunrise nos dias de hoje, atrás apenas da série *Gundam*. O design de personagens do popular estúdio Clamp ajudou em sua popularidade, mas seu verdadeiro trunfo foi o de atrair diferentes tipos de público — às vezes, opostos entre si. Alguns interessam-se pelo complexo cenário de história alternativa da série. Outros ficam curiosos pelo intrincado plano do protagonista. Outros ainda fascinam-se pelas tramas românticas que muitas vezes não se concretizam.

A história acompanha o jovem estudante Lelouch Vi Brittania, que ganha misteriosos poderes das mãos de uma moça igualmente misteriosa chamada C. C. Munido de um elmo que esconde seu rosto, Lelouch assume o papel do terrorista Zero, criando uma guarda rebelde conhecida como Cavaleiros Negros. Sua missão? Destruir o Império Britânico a qualquer preço — sacrificando sua felicidade, sua sanidade e, por fim, sua... Ops, melhor parar por aqui.

O cenário de *Code Geass* é tão extenso em seus detalhes que seria preciso um suplemento inteiro para explicá-lo por completo. Então, a seguir há uma pequena amostra deste mundo fascinante, permitindo que você comece sua campanha no universo de Zero, Suzaku, Lelouch e companhia.

Por fim, um aviso: sim, soltaremos alguns spoilers (segredos da trama). Pensando bem, *muitos* spoilers...

O Mundo de Code Geass

Code Geass se passa em uma realidade alternativa. O principal ponto de divergência desta linha de tempo em relação à nossa se deu durante as guerras napoleônicas, mas sementes foram plantadas em diferentes pontos da história. A contagem de tempo é diferente — portanto, nem tente checar as datas em um livro de história! No início da série, há três grandes superpotências.

O Sacro-Império Britânico ("Britânia")

A mais poderosa nação do mundo. Sua contagem de tempo (A.T.B. — After Throne Brittania) se inicia quando os povos celtas das ilhas britânicas expulsaram as forças de César em 55 D. C. Nessa linha de tempo, a rainha Elizabeth I da Inglaterra teve um filho e herdeiro: Henrique IX. Após sua morte, em 1657, Henrique subiu ao trono, levando a dinastia Tudor ao auge. O país só mudaria os rumos do mundo ao esmagar a Guerra de Independência dos Estados Unidos na década de 1830. No entanto, o custo dessa vitória os exauriu: Napoleão Bonaparte ocupou as ilhas britânicas e a então rainha Elizabeth III foi obrigada a abandoná-las, migrando para a colônia americana onde estabeleceu uma nova capital para os domínios remanescentes de seu Império. Em contraponto ao discurso iluminista europeu, os Tudor abraçaram de vez o absolutismo. Como a rainha morreria sem herdeiros, nomeou um de seus aliados mais próximos, Ricardo Von Brittania, como sucessor. Eles se tornaram a nobreza britânica nas antigas colônias americanas, criando uma estrutura social definida pela pureza de linhagem, em cujo topo estão os descendentes dos nobres britânicos exilados para o novo continente — e no chão, os nativos de áreas conquistadas.

Durante o século XIX, os britânicos somaram a visão absolutista a um discurso de darwinismo social, segundo o qual os mais fortes e mais aptos se destacam pelos próprios esforços, deixando para trás os mais fracos. O Império se expandiu. Os países conquistados se tornaram meras áreas administrativas do governo britânico, transformando seus antigos habitantes em meros números. Os japoneses, por exemplo, são chamados de *elevens* (por pertencerem à Área 11). Os povos conquistados estão sujeitos à repressão militar, vivendo em áreas devastadas por conflitos no passado, sofrendo abusos e massacres. Essa opressão encontra um de seus grandes pilares numa imprensa parcial e nada confiável.

União Europeia

A maior nação da face da Terra em extensão, abarcando o que em nossa linha de tempo é a Europa, partes da Rússia, a África e partes do Oriente Médio. Aqui, Napoleão não viveu muito após

sua vitória, e não tivemos o Congresso de Viena, a Santa Aliança e a Restauração Monárquica. Um novo sistema de contagem de tempo foi adotado a partir da Revolução Francesa, conhecido como Ano Revolucionário. Seguindo a ideologia iluminista, a União Europeia se tornou a primeira grande democracia do mundo, com capital em Paris, três presidentes eleitos democraticamente pelo povo e o conselho dos quarenta (que apesar do nome, hoje tem mais de duzentos membros). Infelizmente, seus políticos pensam mais nas eleições do que em fazer o que é necessário. Além disso, a burocracia governamental torna as decisões lentas. Para piorar, até hoje há focos de conflitos bélicos entre a União Europeia e o Império Britânico: muitos dissidentes britânicos migram para esta nação como refugiados, e não é incomum que eles sejam os primeiros a pegar em armas contra o Império.

Federação Chinesa

Mais relevante na segunda temporada da série — mas também a região menos detalhada. Ainda conserva a velha estrutura monárquica e burocrática da China antiga. O poder se concentrou nas mãos de uma casta superior de eunucos, tornando o papel da Imperatriz meramente simbólico. A capital é Luoyang (capital histórica da disnastia Han em nossa linha de tempo). O mausoléu dos 88 imperadores sugere que, desde 127 D. C., a dinastia Han permanece de pé sem nenhuma interrupção ou remoção do trono. A Federação engloba, além da China que conhecemos, territórios que correspondem à Mongólia, Índia, quase todo o Extremo Oriente e vários países que pertenceram à União Soviética em nossa linha de tempo. Além disso, sob um deserto não identificado do país, esconde-se a Ordem da Geass.

Bandeira do Sacro-Império Britânico

A Ordem e o Caos

Parte da força de *Code Geass* como cenário se deve à complexa e conflitante estrutura de suas organizações. São grupos dentro de grupos, lutando para conquistar seu espaço ou impor sua visão. Da nobreza aos militares até os bandos de resistência, ninguém passa incólume: todos parecem de alguma forma divididos. Vamos examinar alguns deles.

A Nobreza Britânica

A raiz dos piores conflitos internos do Império. O Imperador Charles Vi Brittania tem direito a diferentes esposas (chegou a ter 88). Cada uma delas encabeça um ramo interno da família real, tendo os outros ramos como rivais na disputa por uma melhor posição na linhagem do trono, em intrigas que muitas vezes culminam em assassinato. Devido à cultura de darwinismo social, nada é feito realmente contra isso — o Imperador quer ver o circo pegar fogo. Do lado dos nobres menores, as coisas são um pouco mais flexíveis e menos dramáticas: é possível para um plebeu conquistar um título de cavaleiro da nobreza britânica por méritos, mas este não é um título transferível. Entretanto, um cavaleiro pode ser agraciado com o título de barão, fazendo parte assim da baixa nobreza e podendo passar o título e domínios para seus descendentes. Villeta Nu é um exemplo perfeito de um cavaleiro capaz de tudo por um título de nobreza.

O Exército Britânico

Algo comum em monarquias clássicas é que seu oficialato venha da nobreza. Por isso muitas vezes as forças armadas acabam servindo às tramas e interesses dos nobres, e eventualmente se dividindo em facções (como a Facção Purista). Nobres importantes podem requisitar um cavaleiro que construa uma guarda sob seu comando, com seus próprios uniformes. Assim, Clovis, Cornelia e o Imperador têm suas próprias guardas pessoais.

Os Cavaleiros Negros

Inicialmente o exército pessoal do terrorista Zero, é a tropa cujo papel sofre mais reviravoltas ao longo da série. A princípio, eles são construídos a partir de um dos diferentes grupos terroristas do cenário e transformados em uma guarda de vigilantes, para conseguir atrair a simpatia do público e reunir membros. Essa abordagem dá certo. Quando a Federação Unida das Nações é formada, eles se tornam sua principal força militar. No entanto, acabam manipulados por um oponente e traem Zero — passando a ser liderados por seu maior inimigo, Suzaku.

A Ordem da Geass

Sua localização varia de acordo com sua liderança, mas durante a série ela se encontrava em território chinês, sob o comando de V. V. Essencialmente, a Ordem é um grupo secreto que reúne e estuda as Geass — e é a fonte de vários de seus usuários. Nem todos os seus membros são necessariamente portadores da Geass — são apenas agentes secretos da ordem, que servem os interesses de seu líder. Com a morte de V. V., Charles Vi Britannia se torna o líder.

Outros Grupos

Há um pouco de tudo aqui, de conspiradores que atuam na esfera das finanças (como as Seis Casas de Kyoto) até milícias rebeldes como a Frente de Libertação Japonesa. Estes também têm uma unidade de elite, os Quatro Espadas Sagradas, mas após a destruição desse grupo, os Espadas se unem ao efetivo dos Cavaleiros Negros.

Adaptando Code Geass

Não é difícil adaptar *Code Geass* para *3D&T Alpha*. O mestre deve proibir vantagens e desvantagens relativas a magia — ou pelo menos arranjar uma outra explicação para estes poderes. A exceção, é claro, são os Geass (veja abaixo). Os personagens devem ser construídos com 5 pontos. Se você tiver o suplemento *Brigada Ligeira Estelar*, pode usá-lo como base. Boa parte das recomendações do livro se encaixa perfeitamente na série, e o clima não é muito diferente.

Nova Vantagem

Geass (1 ou mais pontos)

O Geass é uma habilidade sobrenatural que se manifesta de forma diferente em cada usuário. Seu portador revela uma pequena marca física quando o usa. Lelouch exerce comando vocal sobre as ações das pessoas ao redor; Mao lê mentes; C. C. é imortal. No entanto, até agora todo Geass manifestou algo em comum: afeta as ações ou o físico de um indivíduo — que pode ser o próprio portador da marca ou outra pessoa.

O uso contínuo do Geass parece afetar a psique de seu portador a longo prazo. Usuários tendem a se isolar, podendo com o tempo tornar-se endurecidos, amorais ou emocionalmente instáveis. É possível obter um novo Geass, mas quando isso acontece, o Geass anterior deixa de funcionar.

Em termos de regras, o mestre deve decidir quais vantagens só estão disponíveis para portadores do Geass. Por exemplo, Mao teria Telepatia (*Manual 3D&T Alpha*, página 38) e C. C. teria Imortal (*Manual 3D&T Alpha*, página 33).

Como alternativa, um jogador pode (com a permissão do mestre) adquirir um Geass que não corresponda a uma vantagem, mas a uma magia. O custo da vantagem será 1 para magias de até 5 PMs, 2 para magias de 6 a 20 PMs e 3 para magias de mais de 20 PMs. O personagem ainda deve pagar os PMs ao utilizar o efeito.

Novas Desvantagens

Apaixonado (-2 pontos)

Você está perdidamente apaixonado por alguém, que pode ou não retribuir o sentimento. É mais grave do que ter um protegido indefeso, porque isso simplesmente anula seu bom senso. Quando seu objeto de paixão está envolvido em alguma situação de risco ou incerteza, jogue um dado: com um resultado de 3 a 6, você vai fazer algo estúpido para tentar ajudá-lo, sem que ninguém consiga impedir.

Conquistado (-1 ou -2 pontos)

Seu país foi tomado por outra nação. Com isso, você perdeu direitos e passou a ser tratado como um cidadão de segunda categoria, sujeito a abusos das autoridades. Por –2 pontos, você vive à parte da sociedade e não tem direitos. Por –1 ponto, você conquistou o direito de pertencer à sociedade do invasor, colaborando com ela e sendo chamado de "cidadão honorário". Mesmo assim, precisa ter sempre documentos, para ser identificado como tal.

Facção (-1 ponto)

Você precisa da vantagem Patrono para ter esta desvantagem. Sua organização se encontra internamente dividida em núcleos de interesses que disputam terreno entre si e prejudicam uns aos outros. Por conta disso, nem sempre você pode contar com seu patrono, podendo ser traído ou abandonado quando mais precisa.

Novos Kits de Personagem

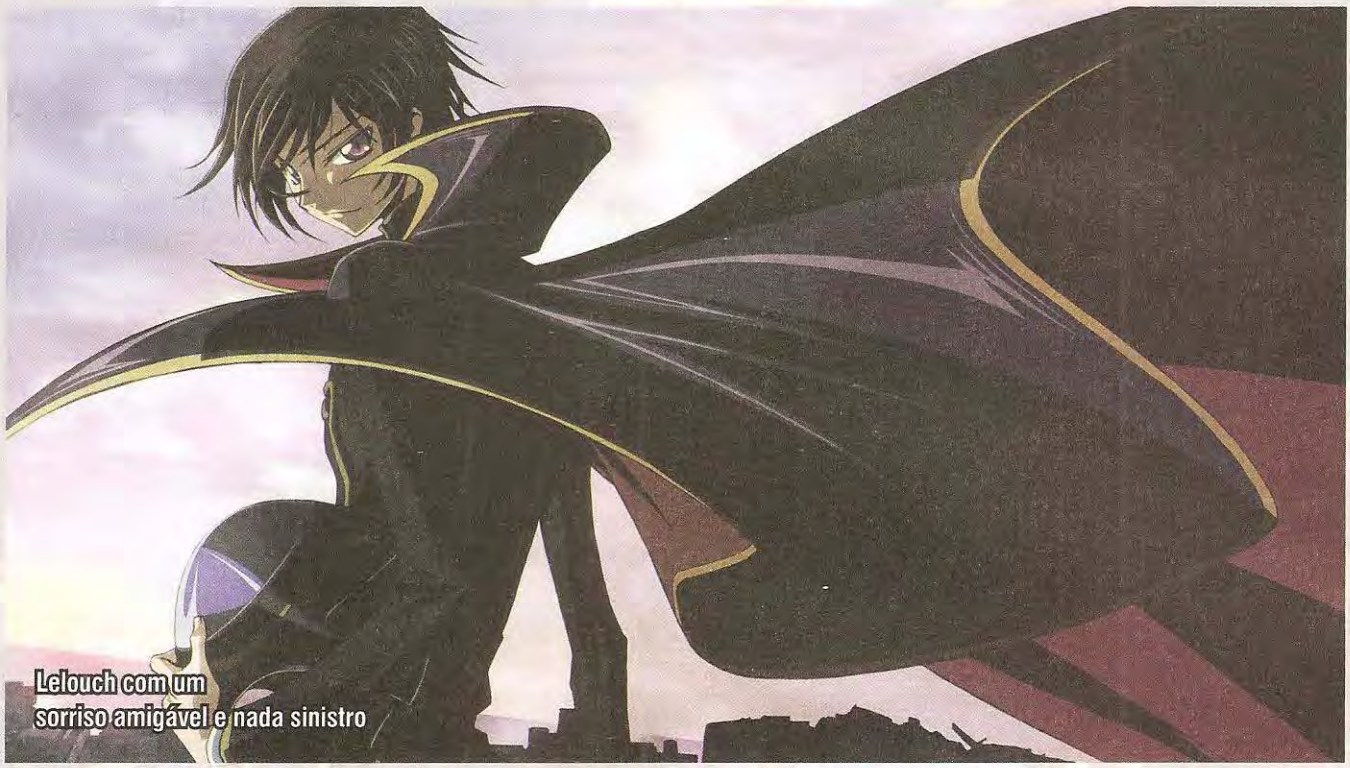
A seguir, cinco novos kits para personagens.

Cavaleiro do Império Britânico

"Sirvo à nobreza — mas quero mais do que isso."

É possível para um oficial militar que tenha se destacado por méritos obter um título de Cavaleiro do Império Britânico. Este pode ser o primeiro passo para que ele obtenha um título menor de nobreza. A rigor, um nobre graduado tem o direito de escolher um cavaleiro a seu serviço: caso você seja o escolhido, reunirá outros cavaleiros sob seu comando para compor a guarda desse nobre.

As espadas não são as armas mais perigosas...



Lelouch com um sorriso amigável e nada sinistro

Exigências: H2, Boa Fama, Patrono (seu nobre).

Função: Atacante/Baluarte/Dominante.

Autoridade: por 2 PMs, você pode impor sua autoridade em qualquer situação legal. Qualquer pessoa abaixo de seu status sofre uma penalidade de –2 para realizar ações que contrariem suas ordens.

Golpe de Misericórdia: quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus PVs caem para zero.

Maestria em Armas (Knightmare Frame): você é treinado no uso de seu robô de combate. Ao lutar dessa forma, você recebe FA+2.

CONSPIRADOR

"Tenho uma missão. Nada pessoal. Você é apenas uma baixa."

Você é um agente infiltrado, fingindo ser o que você não é. Você pode estar estudando em um colégio frequentado pela nobreza para chegar mais perto de algum alvo ou estar perto de pessoas importantes, para apunhalá-las quando lhe for ordenado. Evite se apegar a seus futuros alvos; você pagará caro se o fizer. Você pode receber as ordens de pilotar um robô que lhe foi repassado por alguma instância superior e é bem guardado por seus contatos. Não corra o risco de cair na ira de seus superiores; você conhece o destino dos traidores.

Exigências: Crime, Patrono (sua organização).

Função: Baluarte/Dominante.

Ataque Mortal: você joga duro. Ao fazer um ataque concentrado contra alvos surpresos, você causa +1 ponto de dano por turno de concentração, ignorando a Habilidade do alvo.

Identidade Secreta: você possui uma segunda identidade. Você pode optar por qual identidade utilizar sempre que for mais conveniente. Trocar de identidade consome um turno e, em situações de tensão, pode exigir um teste de Habilidade. É o mesmo que Forma Alternativa, mas você só pode mudar vantagens e desvantagens relacionadas a aparência ou fama.

Golpe de Misericórdia: quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus PVs caem para zero.

MILICIANO

"Eu tenho um inimigo. Isso é o bastante."

Em um mundo ideologicamente partido, você foi agregado a uma milícia radical. Você não se considera um terrorista; acha que está do lado dos bons, e a ameaça é "o outro lado". Mas, durante um conflito, vítimas inocentes podem sofrer e isso pode abalar seu mundo. As milícias atuam em uma área pré-estabelecida e tentam localizar adversários, com uso de intimidação. Às vezes isso gera altercações armadas com milicianos adversários — algo comum em locais com grandes divisões políticas. Eventualmente, você pode aprender a pilotar um robô gigante. No entanto, você vai aprender desde cedo que seus atos têm consequências.

Exigências: Patrono (a organização para o qual você trabalha).

Função: Atacante/Tanque.

Flanquear: você sabe se aproveitar da distração de seus inimigos para desferir ataques mortais. Quando você ataca um robô envolvido em combate com um companheiro de milícia, seu ataque ignora a Habilidade do alvo.

Golpe de Misericórdia: quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus PVs caem para zero.

Obediência Eficaz: você prefere seguir ordens do que pensar por si só. Sob ordens de seu Patrono ou de um superior, você recebe H+2.

Oficial do Império Britânico

"Como ousa? Prepare-se para morrer!"

Oficiais do Império e suas Knightmare Frames estão espalhados por todo os domínios britânicos. Sua função é debelar focos de rebelião e manter o controle sobre as áreas conquistadas através de repressão em massa. Isso inclui massacrar uma população civil que não tem direitos. Boa parte dos oficiais mais graduados tem origem na nobreza, e muitos nobres têm poder de comando militar. Há facções internas dentro das próprias forças armadas, e não é impossível que elas entrem em conflito ou tramem entre si.

Exigências: H1 ou PdF1; Patrono (Forças Armadas do Império Britânico); Facção.

Função: Baluarte.

Ataque em Carga: corra com tudo contra um inimigo para fazer um ataque em carga com sua lança ou arma de fogo. Este ataque exige um movimento (você não pode estar à distância de corpo-a-corpo) seguido de uma ação, mas dobra sua Força ou PdF para determinar a FA.

Impiedade: você não hesita. Talvez não se importe em matar inocentes; talvez isso o incomode profundamente. Não importa: você cumpre ordens. Você recupera 1d PMs sempre que cometer um ato questionado ou desaprovado por outras pessoas, mas que cumpra suas ordens (por exemplo, matar inocentes frente a civis horrorizados).

Objetivo Ferrenho: você representa a Britânia. A derrota não é opção. Isso o deixa imune a crises de pânico e outras formas de medo. Com um teste de Resistência –2, você é capaz de superar fobias da desvantagem Insano até o fim de uma luta.

Soldado do Império Britânico

"Sim, senhor!"

Basicamente, sua função é cumprir ordens. Você é o piloto usual das Knightmare Frames mais básicas, mas este kit também inclui a infantaria padrão. Normalmente, você tem problemas para enfrentar oponentes mais poderosos — embora possa jogar duro quando isso acontece. Por isso, sua maior virtude é contar com poder de fogo e agir em grupo.

Exigências: PdF1; Patrono (Forças Armadas do Império Britânico), Tiro Múltiplo.

Função: Atacante/Tanque.

Ataque em Carga: corra com tudo contra um inimigo para fazer um ataque em carga com sua lança ou arma de fogo. Este ataque exige um movimento (você não pode estar à distância de corpo-a-corpo) seguido de uma ação, mas dobra sua Força ou PdF para determinar a FA.

Obediência Eficaz: você prefere seguir ordens do que pensar por si só. Sob ordens de seu Patrono ou de um superior, você recebe H+2.

Parede de Disparos: quando fizer um ataque de PdF junto com um companheiro que também tenha este poder, você gasta apenas metade dos PMs para usar Tiro Múltiplo.

Mechas

No universo de *Code Geass*, os robôs (Knightmare Frames) têm um diferencial: são pequenos, oscilando entre quatro e seis metros. Por isso, pertencem à escala Ningen, sendo diferenciados por pontuações mais altas, entre 6 e 10.

Contam com os Slash Harkens, cordas retráteis ligadas a arpéus, capazes de funcionar tanto para escaladas quanto para permitir a descida segura de transporte aéreo, além de imobilizar o oponente (amarrando-o), interceptar um ataque ou atacar à distância. De quebra, têm rodas nos calcanhares quando precisam se deslocar em grandes velocidades (representados pela vantagem Aceleração).

A seguir, alguns Knightmare Frames.

Glasgow — 21 pontos

O primeiro Knightmare Frame a ser fabricado em massa e o mais básico modelo de robôs em *Code Geass*. Além dos slash harkens, os Glasgow também trazem rifles de assalto ou armas não letais para controle de multidões. Hoje eles são obsoletos em uso militar, mas ainda são utilizados pela polícia (o Glasgow Security Guard Type, cuja única diferença prática é o uso de um escudo) — além de serem de acesso fácil para terroristas e rebeldes, que o

Heróis e vilões de todos os tipos têm lugar em *Code Geass*

customizam de diferentes formas. O Burai usado pelos Cavaleiros Negros nada mais é do que um Glasgow customizado.

O Glasgow mede 4,24m e pesa 7,35 toneladas.

F4, H0, R4, A4, PdF2; 20 PVs e 20 PMs.

Aceleração, Ataque Especial, Deflexão, Paralisia, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Tiro Múltiplo.

SUTHERLAND 27 PONTOS

Essencialmente é um refinamento do seu antecessor, o Glasgow, e o sucedeu nas forças armadas. Enquanto o Glasgow foi criado em um cenário sem oponentes a sua altura, o Sutherland foi pensado para um panorama onde ele teria que enfrentar outros robôs em combate. Foi substituído pelo Gloucester nos eventos entre a primeira e a segunda série, mas ainda é extremamente presente. Além disso, pode ter anexado em suas costas um módulo de voo, o float unit backpack.

O Sutherland tem 4,39m e pesa 7.48 toneladas.

F4, H0, R4, A4, PdF4; 20 PVs e 20 PMs.

Aceleração, Ataque Especial (amplo), Deflexão, Paralisia, Tiro Múltiplo, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo.

GLOUCESTER 29 PONTOS

O sucessor do Sutherland é uma unidade de alta performance. Suas capacidades manuais e de armamentos foram ampliadas, e apresenta um maior número de opcionais: além das unidades de voo, o Gloucester pode contar com painéis de areia, usados pela primeira vez na campanha da Federação do Meio-Oeste, permitindo que o robô possa caminhar em um campo magnético, sem precisar pisar em terreno instável e sofrer com problemas de terreno. Além disso, a lança de justa carregada pelo Gloucester é mais efetiva, incorporando quatro pinos expansíveis que permitem o apresamento de armas inimigas.

O Glasgow mede 4,24m e pesa 7,35 toneladas.

F4, H0, R4, A4, PdF4; 20 PVs e 20 PMs.

Aceleração, Arena (terrenos para os quais é adaptado), Ataque Especial (amplo), Deflexão, Paralisia, Tiro Múltiplo, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo.

Especial: todos os testes de H do piloto têm um bônus de +1.

LANCELOT 36 PONTOS

Um modelo experimental — seguindo o clichê das séries de robôs gigantes, mais poderoso que as unidades comuns. Costuma surgir na hora H e impedir que Zero concretize parte de seus planos. O Lancelot é mais ágil e mais forte, tem quatro slash harkens, propulsores experimentais para os harkens chamados harken boosters, duas espadas, um rifle de partículas e sentidos especiais com o dobro de alcance. Além disso, sofre vários *upgrades* ao longo da série, como o Lancelot Conquista e Lancelot Albion.

O Lancelot tem 4,49 metros e 6.89 toneladas. Embora chegue a ganhar mais altura e peso, isso se deve ao acúmulo de acessórios que turbinam o robô — a estrutura é sempre a mesma.

F5, H0, R5, A6, PdF5; 25 PVs e 25 PMs.

Aceleração, Arena (terrenos para os quais é adaptado), Ataque Especial (amplo), Deflexão, Paralisia, Tiro Múltiplo, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Voo.

Especial: todos os testes de H do piloto têm um bônus de +1.

MK-GUREN II 24 PONTOS

Robô de origem Chinesa (Índia), mas fabricado no Japão sob financiamento das Seis Casas de Kyoto. É um dos modelos mais avançados do mundo. Um de seus braços conta com enormes garras e é extensor, podendo se esticar contra o oponente. Além disso, conta com um emissor de micro-ondas que pode fritar as comunicações do robô inimigo e destruir seu sistema de ejeção. Esse sistema também funciona como um escudo, anulando ataques inimigos. Para finalizar, conta com uma faca de combate, um canhão-metralhadora no braço direito e um único slash harken. A rigor, é um modelo de combate próximo, não contando com muitas opções de longo alcance.

O MK-Guren II mede 4,51 Metros e pesa 7,51 toneladas. Na sua versão voadora, o Kashoshiki, o passa a pesar 8,50 toneladas, mas sua altura permanece a mesma.

F4 (perfuração), H0, R4, A4, PdF4 (corte); 20 PVs e 20 PMs.

Aceleração, Ataque Especial, Deflexão, Paralisia, Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Membros Elásticos, Voo.

PERSONAGENS

LELOUCH VI BRITTANIA (LELOUCH LAMPEROUGE/ZERO)

O protagonista. Sua história básica está no começo desta matéria. É inteligente, calculista e algo arrogante, embora como Lamperouge se mostre pacato e sociável. Após a tomada do Japão pela Britânia, ele e sua irmã Nunnally foram amparados pela família britânica Ashford (partidários de sua mãe, a imperatriz Marianne). Os Ashford os abrigaram no campus de sua escola (a Academia Ashford) sob o sobrenome falso de Lamperouge, e as únicas pessoas a guardar o segredo de suas novas identidades são sua amiga Milly Ashford e o avô dela, Ruben (apenas mencionado na série).

Ao se tornar portador do Geass, Lelouch adotou o codinome Zero, liderando a rebelião contra o Império Britânico e formando os Cavaleiros Negros. Em termos de jogo, ele é um raro caso de pessoa com três identidades: uma verdadeira (Lelouch Vi Brittania), uma falsa (Lelouch Lamperouge) e uma como um justiceiro mascarado (Zero).

F0, H4, R1, A1, PdF1; PVs 5, PMs 5.

Aliado (Karen Stadtfeld), Geass (teste de H contra R, controle mental do alvo, dissipando-se apenas quando a ordem é executada, exige contato visual), Patrono (os Ashford); Protegido Indefeso (Nunnally).

Despistar: poucos são tão hábeis em desaparecer da vista de captores quanto Zero. Ele pode gastar 1 PM para ser bem-sucedido em seu teste de fuga (*Manual 3D&T Alpha*, página 72) e não sofrer a perda de Pontos de Experiência.

Reforços: Zero conta com o apoio dos Cavaleiros Negros, podendo gastar 5 PMs e convocar 1d Cavaleiros com seus robôs Burai para ajudá-lo em combate. Eles chegam em 1d rodadas, e permanecem até o final da luta.

Amizades e inimizades se misturam...

Especial: se você tiver o suplemento *Brigada Ligeira Estelar*, conceda a Lelouch as vantagens adicionais Capitania, Dupla Identidade x2, Nobreza (destitulado) e Objetivo (derrubar o Império). Troque seu Patrono por Afilhado.

SUZAKU KURURUGI

Melhor amigo e maior inimigo de Lelouch. Inicialmente apresentado como uma pessoa gentil e bem-intencionada, Suzaku tem mais esqueletos no armário do que se imagina: filho do antigo primeiro-ministro do Japão, foi responsável pela morte do próprio pai! Isso fez com que suprimisse sua agressividade e se tornasse penitente, ingênuo, fiel à Britânia e disposto a melhorar o país por dentro ao servir como militar. Acredita que terrorismo jamais é solução, e que Zero é uma ameaça para quem os fins justificam os meios. Escolhido como cavaleiro pessoal pela Princesa Euphemia, Suzaku se revela como a pessoa psicologicamente instável que realmente é após a morte desta. Para piorar, em um ato intempestivo, Lelouch o ordenou com sua Geass a viver a qualquer custo. Quando suas tendências suicidas afloram, ou ele está em risco iminente de vida, a ordem entra em ação, fazendo com que Suzaku faça tudo para sobreviver.

Karen: essa carinha indefesa é só fachada!

F1, H4, R1, A1, PdF1; 5 PVs, 5 PMs.

Patrono (exército britânico a princípio, Princesa Euphemia ao se tornar cavaleiro), Conquistado, Objetivo (sobrevivência). Código de Honra dos Heróis, Código de Honra da Honestidade, Devoção (servir ao país e fazer algo positivo por ele), Apaixonado (pela Princesa Euphemia), Esportes.

Defender Ideal: Suzaku sabe que a Britânia é corrupta, mas acredita em melhorar o país por dentro, com atitudes positivas. Sempre que lutar por isso, soma +2 a sua FA e FD até o fim do combate.

Heroísmo: Sempre que algum inocente for atacado em frente a Suzaku, ele pode escolher sofrer o dano em seu lugar. Suzaku recebe um bônus de +2 em H para revidar o golpe do atacante.

Maestria em Armas (Lancelot): Suzaku é treinado no uso de seu robô de combate. Ao lutar dessa forma, recebe FA+2.

Karen Statdfeld

Inicialmente parte de mais uma milícia contra o Império Britânico, ela se tornou guarda-costas e praticamente o braço direito de Zero. Bastarda de um nobre britânico com uma criada japonesa, Karen foi legitimada por um ardil — passa por fruto do primeiro casamento de seu pai. A princípio, Karen também destratava a mãe, mas ao descobrir que esta se tornou viciada na droga refrão para suportar a pressão psicológica que a cercava, reforçou sua fibra moral em sua missão de enfrentar o Império Britânico. Com o tempo, se apaixona por Lelouch. Pilota o MK-Guren II e suas versões avançadas. É uma moça temperamental, mas na escola tem que se passar por alguém frágil — o que a irrita profundamente.

F1, H3, R1, A1, PdF1; 5 PVs, 5 PMs.

Patrono (Cavaleiros Negros); Devoção, Fúria, Protegido Indefeso (Zero); Esportes, Crime.

Fúria Poderosa: Karen sofre os efeitos normais da desvantagem Fúria. No entanto, quando está em Fúria, recebe F+2 e R+1 (o aumento em resistência aumenta seus PVs e PMs, como o normal).

Inimigo Oportuno: qualquer um que se coloque entre ela e Zero deve sofrer as consequências. Karen recebe a vantagem Inimigo contra qualquer um que ameace seu Protegido Indefeso.

Especial: se você tiver o suplemento *Brigada Ligeira Estelar*, conceda a Karen a vantagem adicional Dupla Identidade.

C. C.

A única que não tem realmente dados em termos de números, por um motivo simples: não importa o que se faça— *ela vai sobreviver.* C. C. é uma das mais antigas portadoras de Geass conhecidas, sendo capaz de ressuscitar. Pode ser queimada em estacas, guilhotinada, baleada na cabeça... Nada é capaz de matá-la. Ela também não envelhece. Além disso, pode conceder a outras pessoas o poder da Geass. Solitária e emocionalmente distante (talvez sua forma de manter sua sanidade com o uso constante da Geass), parece agir de acordo com seus próprios interesses, tendo se juntado à fracassada guerra de independência dos Estados Unidos — e auxiliando Lelouch durante sua rebelião. Como ela tem bastante tempo de vida, sempre parece revelar novas perícias, como pilotar Knightmare Frames. A partir da segunda temporada, ela se junta de forma oficial aos Cavaleiros Negros.

Mestrando Code Geass

Apesar de seu intrincado histórico, em *Code Geass* temos um foco maior do que o normal em personagens. O elenco chega a eclipsar os robôs. Uma campanha de *Code Geass* exige antes de mais nada personagens bem trabalhados, com um passado inteiro nas costas — e cada um com seus melhores amigos, interesses amorosos, dramas familiares, segredos do passado, vidas duplas. Uma vez que os personagens dos jogadores estejam bem construídos, cada um deles trará por tabela outras pessoas. E uma vez que todas elas serão reunidas pelo simples fato de que os personagens jogadores agora estão juntos, novas teias sociais vão se construir a partir dessa colisão de elencos. É como tudo se fosse uma novela: a grande maioria dos episódios da série termina com um gancho dramático que bagunça de alguma forma o panorama geral e afeta o episódio seguinte. O papel dos coadjuvantes e até dos protagonistas pode virar radicalmente graças a uma revelação surpreendente, e a intenção é manter o espectador eletrizado. Não é preciso ter um compromisso legítimo com o que é real: emocionar é mais importante, e talvez seja esse o segredo do sucesso de *Code Geass*.

O grande desafio dessa abordagem é simplesmente o fato de que você tem que encerrar todas as tramas e subtramas que cria ao longo da história. Pode ter certeza, elas se multiplicarão naturalmente.

Uma certa dose de tragédia é esperada — é o que tempera as transformações dos protagonistas. Tudo o que você faz tem alguma consequência, boa ou ruim, para alguém. Em *Code Geass* a vida dos protagonistas e daqueles que os cercam fazem, em algum grau, os conflitos acontecerem. Isso não faz da série sombria por completo: ao mesmo tempo em que os personagens estão sujeitos a tragédias e dramas intensos, também podem passar por um bocado de ridículo. O mesmo Lelouch que lidera uma revolução contra o Império Britânico pode ser visto caçando um gato que roubou o capacete do terrorista Zero ou, pior, sendo pintado como um gatinho de peça de teatro infantil. A terrível cavaleira Villeta Nu, sob amnésia, tornou-se doce e submissa. C.C. é uma consumidora voraz de pizza. Cenas apelativas (não finja que você não notou) podem ser vistas em contextos absurdos. Temos até mesmo uma empregadinha ninja no elenco, e a durona terrorista Karen pode ter que usar sua capacidade de combate sob os trajes de uma coelhinha da *Playboy*. Ou seja, se nem os personagens da série são tão sagrados assim, por que os personagens na mesa de jogo deveriam ser tratados de forma diferente?

Mas o maior truque de Geass é brincar com os clichês. Olhando friamente, o que temos é uma mera inversão de papéis tradicionais no gênero: o protagonista da série tem o perfil do tradicional oponente carismático que lidera os inimigos. Esconde sua face por parte da história, tem nome europeu e veio de um sistema que quer dominar. O antagonista é justamente o personagem que costuma ser o herói de sempre. Então não tenha medo de embaralhar os papéis dos personagens. É parte do que estabelece o clima de incerteza da série.

ALEXANDRE LANCASTER pertence a uma linha de tempo alternativa.

Agora você já pode reduzir o Império a cinzas!

Confira aqui uma amostra do *Manual do Combate*!

O TORNEIO DEUS DO DUELO

Em um grupo de aventureiros, cada um tem seu papel: guerreiros lutam, clérigos curam, ladinos esgueiram-se e magos controlam o ambiente. Pode haver competição, mas há principalmente trabalho em equipe.

Não é assim entre combatentes de diferentes especialidades. Pelo menos, não sempre. Eles são tipos orgulhosos. Treinam a vida toda para se aperfeiçoar — e têm convicção de que sua disciplina de combate é a melhor. Competem, disputam. Afirmam conhecer as melhores técnicas, possuir treinamento insuperável. Não demorou para que criassem uma forma de testar todas essas bravatas.

Existe uma irmandade secreta entre os combatentes de Arton. Um pacto compartilhado apenas entre aqueles que vivem pela luta. Uma maneira de determinar superioridade e descobrir novas técnicas.

Entre os guerreiros, bárbaros, monges e samurais, existem os Irmãos de Drumak. E, a cada ano, em um torneio secreto por todo o mundo, eles disputam o título de Deus do Duelo.

História de Lutas

O Torneio Deus do Duelo tem origens antigas. Os primeiros registros que os Irmãos de Drumak conhecem datam da formação do Reinado, há cerca de mil anos. As histórias passadas de mestre a discípulo, de geração a geração, falam sobre o encontro de vários grupos de aventureiros, que se uniram para deter um grande mal.

A junção de tantas personalidades diversas e extremas gerou camaradagem, mas também atrito e disputas. Os magos trocavam fórmulas e procuravam descobrir segredos uns dos outros. Os clérigos discutiam teologia e argumentavam sobre a superioridade de seus próprios deuses. Os ladinos espionavam seus colegas e competiam em esperteza e furtividade. E os guerreiros bebiam ao redor das enormes fogueiras, trocando histórias de seu treinamento e bravatas sobre seus golpes... Cada um afirmava ser o melhor. Mas eles sabiam que só seria possível resolver essa rivalidade no campo de batalha.

A natureza da ameaça que esses aventureiros combatiam se perdeu no tempo. Os relatos afirmam que, na luta final, os guerreiros se esforçavam tanto para vencer o inimigo quanto para provar superioridade uns sobre os outros. Com a missão acabada e o mal derrotado, não havia consenso sobre quem era o melhor.

À noite, enquanto todos comemoravam a vitória, os guerreiros, bárbaros, monges e samurais se reuniram, afastados dos outros. Fizeram um pacto e prometeram reencontrar-se para uma competição direta dali a um ano. Lutariam entre si e determinariam quem era o campeão. As personalidades não podiam ser mais distintas — havia cavaleiros garbosos, selvagens primitivos, mercenários durões. Humanos ambiciosos, anões severos, elfos arrogantes, minotauros orgulhosos, até mesmo halflings e goblins. Todos aceitaram preparar um local em sua própria terra para receber os desafiantes. E todos juraram viajar por Arton durante uma estação do ano seguinte, travando duelos até que alguém ascendesse como o maior lutador do mundo.

Quando chegou a época, todos compareceram. Alguns levaram seus grupos de aventureiros, outros vieram sozinhos. Alguns viajaram escondidos, outros partiram sob os aplausos de colegas e familiares. Em todo o continente, um punhado de rivais testou a carga de cavalaria contra o combate desarmado; os grandes machados contra o arco e flecha; a fúria selvagem contra a parede de escudos. As mais diversas técnicas se enfrentaram, até que um guerreiro emergiu triunfante.

Aqui os relatos divergem. Há quem afirme que o primeiro campeão foi um cavaleiro devotado a Khalmyr, que mais tarde seria a inspiração para diversas ordens de cavalaria. Outros defendem que era um bárbaro, um homem primitivo, mal capaz de falar. Muitos juram que se tratava de um velho e sereno monge, ou um soldado empedernido que desprezava truques sofisticados. Os mais moderados dizem que os primeiros competidores apagaram o nome do primeiro campeão da história propositalmente, para que sua sombra não pairasse sobre os novos competidores. Não desejavam que sua técnica virasse uma doutrina imutável, mas que fosse contestada e aperfeiçoada.

De qualquer forma, aqueles primeiros rivais notaram que haviam criado algo grande. Algo indispensável. Decidiram que, a cada ano, iriam se encontrar de novo, e competir. Escolheriam combatentes que considerassem dignos, treinariam novos lutadores, passariam o legado adiante.

Formariam uma verdadeira irmandade.

O Início do Segredo

Passaram-se as décadas. O torneio não tinha nome, muito menos organizadores. Os próprios competidores entravam em contato uns com os outros e mantinham as arenas e palcos de suas batalhas. A irmandade era composta de um mero punhado de combatentes.

Com essa estrutura informal, não demorou para que outros lutadores, sem qualquer ligação com os duelistas originais, desafiassem os campeões. Em alguns casos, isso era benéfico: os novatos traziam técnicas desconhecidas e não permitiam que os veteranos repousassem em seus louros. Contudo, também houve desvantagens. Certos desafiantes eram jovens iludidos, totalmente despreparados para os confrontos. Eram os garotos mais fortes de suas aldeias ou os brigões invictos da taverna local, mas nunca páreo para os maiores combatentes de Arton. E, com frequência alarmante, esses incautos morriam.

Mortes não eram o objetivo do torneio, mas todos sabiam que fatalidades poderiam acontecer. No entanto, essas mortes começaram a atrair atenção indesejada. Grupos de aventureiros foram contratados por familiares em desespero para investigar os "lutadores assassinos". As competições foram banidas em diversas regiões. Os lutadores notaram que devia haver segredo. A irmandade não era só um nome pomposo: era um vínculo real entre aqueles que podiam lidar com as consequências.

Tudo piorou quando o primeiro mago surgiu para desafiar os campeões.

Os lutadores não sabiam como reagir. Nunca haviam negado a ninguém o direito de competir no torneio. Contudo, até aquele ponto apenas outros lutadores haviam se apresentado. Mas lá estava alguém que não vivia pelo aço — um estudioso arcano. Permitiram que lutasse.

O primeiro confronto foi uma vitória esmagadora do mago. Preparado com diversos encantos e contando com a ajuda de criaturas conjuradas, ele não foi ferido, enquanto seu oponente sangrava até a morte. O arcano venceu o segundo competidor com uma simples magia, convencendo-o a se entregar. Os combatentes estavam confusos. Aquelas eram vitórias, sim. Mas não testavam técnicas de luta. Não significavam um avanço nas disciplinas de combate. Se os primeiros grupos de aventureiros, unidos em uma causa comum tantos anos antes, tivessem trocado todos os seus guerreiros por magos, não teriam triunfado contra o grande mal. Aquelas vitórias não beneficiavam o futuro de Arton. Eram uma perversão do espírito do torneio.

O mago seguiu vitorioso, e todos achavam que seria o campeão. Até que enfrentou um bárbaro com um simples item mágico. O objeto cancelou todo o som na área, impedindo o lançamento de magias. O que se seguiu foi grotesco: sem seus feitiços, o mago era frágil, e foi espancado até a morte antes que outros lutadores conseguissem deter o bárbaro.

Houve um conselho entre os campeões, e novas regras foram decididas. O torneio deveria ser secreto. Deveria ser um pacto apenas entre os lutadores. As origens da competição seriam honradas: todos os competidores deveriam ser heróis aventureiros. Quaisquer técnicas aprendidas dos rivais seriam usadas para proteger as pessoas comuns. O objetivo do torneio seria sempre o refinamento das disciplinas de combate, para melhor enfrentar as ameaças de Arton. Não deveria haver competição dentro de um grupo de aventureiros — não importava se magos eram melhores ou piores que guerreiros, cada um tinha seu papel. Assim, combatentes enfrentariam combatentes, e usariam o que aprenderam para proteger seus colegas de outras especialidades.

Chega um Novo Desafiante

O torneio seguinte ocorreu longe dos olhos de todos. Não houve autoridades interferindo. Não houve intrometidos morrendo por excesso de confiança. E, acima de tudo, não houve competidores que não fossem combatentes. Alguns lutadores levavam seus grupos de aventureiros para assistir. Em vários casos, isso era necessário, pois os locais das lutas eram perigosos. Contudo, naquele ano apenas quem vivia pelo aço competiu.

Como recompensa, a final foi marcada por um milagre.

Os dois últimos competidores se enfrentavam. O desafiante era um anão especialista no martelo de guerra, chamado Urakhimm. O campeão do ano anterior, defendendo o título, era um minotauro supremo no combate desarmado, conhecido como Carnifex. O anão derrotou o minotauro, e então um grande brilho dourado cegou lutadores e plateia.

Entre os dois competidores estava uma figura imponente. Alguns viam-no como cavaleiro, outros como monge, bárbaro, soldado, espadachim, samurai... Dependendo de quem o enxergasse, era homem ou mulher; humano, elfo, goblin ou qualquer outra raça. A figura se apresentou como o patrono dos torneios, a divindade das competições de luta.

Drumak, o Deus Menor dos Duelos.

Dirigindo o olhar para Urakhimm, que acabara de derrotar o campeão anterior, desafiou-o para uma luta.

O combate que se seguiu foi monumental. Drumak era capaz de usar todas as técnicas que os participantes jamais haviam visto. Era impossível determinar seu treinamento: disparava flechas de um arco que surgira um momento antes, para em seguida atacar com um machado até então invisível. Protegia-se com um imenso escudo de legionário, para então despejar uma chuva de golpes com as mãos vazias. Mesmo assim, com sua disciplina perfeita de ataque com o martelo, Urakhimm venceu.

O Deus dos Duelos ergueu a cabeça e sorriu para ele, através de lábios ensaguentados. Abençoou o anão e todos os competidores. Disse que, a partir daquele momento, o torneio estava sob sua proteção, e os campeões de cada etapa seriam agraciados com poderes especiais.

E quanto ao grande campeão?

Frente a essa pergunta, Drumak sorriu mais largo. Então o mesmo brilho dourado cegou todos novamente. Quando se dissipou, o deus menor não estava mais lá. Apenas Urakhimm. Contudo, a armadura do anão reluzia muito mais. Seu martelo de guerra estava maior e emanava poder divino.

Urakhimm havia se tornado o novo Deus Menor dos Duelos. Imbuído com os poderes da divindade e o conhecimento de que, no ano seguinte, seria desafiado pelo grande vencedor. Se fosse derrotado, o posto divino seria ocupado pelo novo campeão, que continuaria a missão enquanto o espírito de luta permanecesse vivo em Arton.

Drumak, o Deus Menor dos Duelos

Assim, o torneio recebeu um nome, assim como um prêmio supremo. Era o Torneio Deus do Duelo, cujo campeão ascendia a divindade menor.

Ninguém sabe quem foi o Drumak original. Muitos acreditam que era o primeiro campeão do torneio. Outros dizem que o deus é apenas uma personificação dos diversos estilos marciais artonianos. De qualquer forma, é um caso único (até onde se sabe) entre os deuses menores: não é uma pessoa, mas uma espécie de cargo. Drumak é desafiado na grande final a cada ano. Quando vence, continua a "habitar" seu hospedeiro atual. Quando perde, transfere-se para o novo campeão.

Alguns campeões mantêm seu próprio nome ao tornarem-se o Deus dos Duelos, outros assumem completamente a identidade de Drumak. O novo deus sempre mantém sua aparência anterior, apenas mais majestosa. Sua personalidade é

bastante influenciada pelo deus: torna-se extremamente justo, avesso a qualquer tipo de trapaça no combate. Prefere resolver qualquer disputa com lutas individuais, e evita combates contra hordas de criaturas pouco perigosas, preferindo desafiar um grande líder que seja digno.

O "novo Drumak" também busca desafios onde quer que vá, procurando os melhores guerreiros de qualquer reino, cidade ou mesmo aldeia, para testar sua força. Contudo, neste caso *nunca* os mata. Quando considera-os dignos, convida-os para o torneio. O Deus Menor dos Duelos nunca interfere com os duelos de outros, e é um ótimo árbitro para quaisquer combates honrados. Sua compulsão mais forte, no entanto, é comparecer ao torneio. Nada pode impedi-lo de ir à final e apresentar-se para lutar. Apenas caso esteja preso, soterrado, paralisado, etc., deixará de competir.

Até hoje, a maior campeã do Torneio Deus do Duelo, que manteve o posto divino por décadas, foi uma guerreira de Yuden, treinada nas maiores tropas do Exército com uma Nação. Dizem os boatos que apenas alta traição foi capaz de destroná-la, pois ela morreu em circunstâncias suspeitas na final, e o novo deus foi derrotado no ano seguinte, mostrando-se fraco frente ao desafiante.

A tradição se mantém intacta há séculos. Contudo, atualmente há um grande mistério, uma situação que preocupa todos os competidores. No ano passado, Drumak não se apresentou. Maquius, o guerreiro que se mostrou superior a todos os outros na competição, não teve com quem lutar.

Ninguém sabe se existe atualmente um Deus dos Duelos.

Lutadores do mundo todo partiram em busca da divindade desaparecida. Drumak estava encarnado em Drusilla, uma bárbara da União Púrpura treinada em avançadas técnicas tamuranianas de combate desarmado. Estaria ela morta? Presa? Perdida em algum local distante?

A data do torneio se aproxima. Os competidores estão divididos entre continuar a busca ou voltar a seus postos para receber desafiantes e manter a tradição. Os mais otimistas afirmam que, se o torneio for realizado, Drumak pode surgir, mesmo que não tenha se mostrado um ano atrás. Duelistas fracassados veem nisso oportunidade de sagrar-se campeões, sem todos os maiores competidores — e principalmente sem um deus menor a ser vencido na final. Seria uma vitória vazia... Mas uma vitória vazia é o que muitos perdedores almejam.

De qualquer forma, os Irmãos de Drumak permanecem alertas e em guarda, em busca do mais forte.

O Torneio Hoje

Apesar dos percalços e do desaparecimento de Drumak, o torneio continua em toda a sua glória. Todos os anos, dezenas de competidores se enfrentam em todo o continente, até que haja um grande vitorioso, denominado "Guerreiro de Arton". Ele então tem o direito de enfrentar o Deus Menor dos Duelos.

Assim como no passado, não há uma organização formal. Não existem juízes ou empresários, como em diversas arenas de Arton. O Torneio Deus do Duelo é regulado pelos próprios lutadores. Sua estrutura é mais semelhante a uma ordem de cavalaria ou seita do que a um campeonato esportivo. O nome "Irmãos de Drumak" não é à toa — todos os competidores louvam o deus menor de alguma forma (mesmo que apenas através dos combates).

Não existe hierarquia definida. Contudo, os campeões de cada "palco" (veja abaixo) têm autoridade sobre todos os outros. Quando há alguma discordância — por exemplo, sobre o direito de algum competidor recém-chegado — os campeões se reúnem e chegam a uma decisão. Quase todas as disputas insolúveis são resolvidas através de combate.

O torneio é realizado no outono. Isso deriva das condições dos aventureiros no passado, no início da colonização do continente, quando era difícil viajar durante o inverno. A primavera e o verão eram considerados "época de aventuras", quando os grupos de heróis eram contratados para desbravar locais inexplorados e invadir covis de monstros, quando os exércitos marchavam e os reis faziam seus movimentos agressivos. Assim, as duas estações eram reservadas às missões importantes.

Não há uma data definida para o início das competições. Contudo, quando as folhas das árvores começam a ficar marrons e alaranjadas, os campeões de cada palco sabem que devem voltar a seus territórios para defender seu título, e os desafiantes rumam aos palcos que querem dominar. Outras pessoas que têm o direito de assistir às lutas (em geral amigos de competidores, ou então ex-lutadores aposentados) também costumam se reunir nos palcos, para incentivar seus favoritos ou apenas observar as técnicas dos melhores. Existem espectadores que viajam de palco em palco, assistindo a lutas em cada um.

Para sagrar-se campeão de um palco, um lutador deve desafiar o campeão atual e vencê-lo. Então, deve ser capaz de vencer todos os competidores que desejarem desafiá-lo. O campeão de cada palco é definido quando não existem mais desafiantes — o campeão atual derrotou todos aqueles dispostos a enfrentá-lo, ou um novo campeão venceu o antigo e não há ninguém capaz de destroná-lo. Cada dupla de lutadores só pode se enfrentar uma vez, mas um mesmo lutador pode enfrentar mais de um adversário no mesmo ano. Ou seja, um competidor vencido pelo campeão atual não pode pedir uma revanche até o ano seguinte. Contudo, caso o campeão seja destronado, um competidor vencido por ele pode desafiar o novo campeão.

Este processo pode demorar muito, principalmente porque alguns desafiantes competem em mais de um palco — seja porque foram vencidos no palco anterior, seja porque desejam ser campeões de mais de um palco. Cada campeão deve esperar "um tempo razoável" para que quaisquer visitantes tenham tempo de chegar e enfrentá-lo. Os lutadores recusam-se veementemente a definir o que é "um tempo razoável". Segundo a tradição do torneio, um campeão deve ser honrado, e não deve precisar de normas estritas para regular seu comportamento. O campeão de um palco pode dar esta fase por encerrada a qualquer momento que quiser, desde que não haja ninguém desafiando-o. Contudo, campeões que se mostram apressados demais são tidos como covardes e desprezados por todos. Às vezes, chegam a perder as bênçãos de Drumak.

Cada competidor pode desafiar quantos campeões quiser, nos palcos que quiser. Na verdade, alguns lutadores já planejam sua participação no torneio levando isso em conta: continuam viajando até que não encontrem mais nenhuma oportunidade de lutar. Um mesmo lutador pode ser campeão de mais de um palco. Alguns competidores do passado ficaram notórios por isso: há cerca de duzentos anos, o halfling Braggo Hollins dominou as Ilhas Piratas, Malpetrim e o exército de Yuden, mantendo os três títulos por quase uma década.

Como se pode esperar, esta estrutura gera bastante confusão. Os resultados de cada palco chegam aos competidores através de magia, notícias trazidas por competidores viajantes e simples boatos. Informações conflitantes não são incomuns. Já houve casos de farsantes que se apresentaram como campeões de um palco, apenar para serem desmascarados pelo campeão verdadeiro... Tudo isso é visto como parte do torneio: um teste de honra e lealdade, além de força e técnica. E os mentirosos são perdedores muito piores que os que caem em combate.

Uma vez que todos os campeões sejam definidos, eles lutam entre si, até que reste um grande vencedor, o "Guerreiro de Arton". Em geral, cada campeão desafia todos os outros campeões, mas existem casos de campeões que recusam um desafio ou contentam-se com menos lutas. Isso ocorre quando um campeão tem assuntos urgentes e deve se ausentar, quando julga que outro lutador é mais digno do que ele mesmo ou por inúmeras outras razões. Recusar uma luta equivale a uma derrota.

O Guerreiro de Arton é o campeão que acumula mais vitórias contra os outros campeões. Caso haja empate, os lutadores empatados enfrentam-se (o único caso em que uma mesma dupla pode lutar mais de uma vez) até que haja uma definição. Também existem decisões por "mérito" — quando o combate não é capaz de definir o Guerreiro de Arton, os campeões escolhem o mais digno. Mais uma vez, o potencial para discordâncias é grande, e proposital. A intenção é testar a honra e honestidade dos competidores. Qualquer campeão egoísta o bastante para não reconhecer a superioridade de um adversário é desprezado pelos outros e pode ser banido do torneio.

Embora o objetivo do Torneio Deus do Duelo não seja matar os adversários, mortes ocorrem com frequência. Afinal, toda a competição se baseia na descoberta das técnicas mais eficientes no campo de batalha — e diversas técnicas só são eficientes quando são mortais. Matar um adversário não é visto com bons olhos, principalmente na fase das lutas entre os campeões. Afinal, a morte impede que um campeão lute de novo — roubando os demais competidores de vitórias em potencial. Muitos vencedores já usaram esta tática: mataram todos os inimigos derrotados, impedindo que os outros acumulassem vitórias. Quem ascende desta forma vê-se como alvo de todos os outros campeões, além de toda uma nova geração de lutadores, que treina especificamente para vencê-lo.

O Guerreiro de Arton então é desafiado por Drumak, o Deus dos Duelos. Até hoje, nunca houve um caso em que a luta contra Drumak não tenha sido a mais difícil de todo o torneio. O deus menor invariavelmente usa todas as técnicas, truques e poderes à sua disposição, e poucos lutadores são capazes de fazer frente. Assim, é bastante comum que o Guerreiro de Arton não chegue a sagrar-se Deus do Duelo, e o posto permaneça com o hospedeiro atual da divindade.

Isto é, até o desaparecimento de Drusilla, a última Deusa do Duelo. Não se sabe o que pode acontecer no próximo torneio, ou se este é mesmo o fim de uma grande tradição marcial artoniana.

O Torneio em Campanha

Personagens jogadores podem competir no Torneio Deus do Duelo. Use as regras e estrutura a seguir para introduzir a competição na sua campanha.

Os Participantes

Qualquer combatente que fique sabendo do torneio pode se apresentar em um palco no outono e desafiar o campeão. Em geral, apenas quem é convidado conhece o segredo, mas há vários casos de lutadores que apenas descobrem sobre o Deus do Duelo e decidem participar. Caso um personagem tenha motivo para desconfiar da existência da competição (a critério do mestre) um teste de Obter Informação contra CD 30 revela sua existência e a localização do palco mais próximo. Na região próxima a um palco, no outono, a CD diminui para 25.

O torneio é reservado a "combatentes". Em termos de regras, podem participar personagens cujo bônus base de ataque seja no mínimo seu nível –2. Ou seja, um personagem de 15° nível precisa ter um bônus base de ataque igual a +13 ou mais para ter permissão de competir. Embora esta exigência não proíba outras classes, na prática significa que os competidores precisam de vários níveis de bárbaro, guerreiro, monge, paladino, ranger, samurai ou swashbuckler. Caso haja dúvidas sobre quem pode ou não competir, o campeão do palco tem a palavra final, na pessoa do mestre (se o campeão for um PdM) ou de um jogador (se for seu PJ).

Personagens de qualquer nível são aceitos. No entanto, é *extremamente* raro que aqueles abaixo do 7° nível sejam convidados, pois não duram muito. Os campeões costumam ser personagens de nível 15 a 17, com algumas exceções mais ou menos poderosas. Os desafiantes são personagens de nível 7 a 16. Mais uma vez, existem exceções mais poderosas.

Amigos, familiares e companheiros dos lutadores são bem-vindos para assistir às lutas, principalmente no caso dos demais membros de um grupo de aventureiros. Contudo, eles nunca podem interferir nas lutas e devem manter o segredo com a mesma solenidade dos Irmãos de Drumak.

Às vezes, criaturas consideradas monstruosas competem no torneio. Isso é a norma no palco da Aliança Negra. Qualquer ser inteligente (Int 3 ou mais) pode competir, desde que demonstre compreender as regras, respeite o espírito do

torneio e cumpra os demais pré-requisitos. Mais de uma vez já houve dragões lutando contra humanos pelo título de Deus do Duelo. Apenas os fracos reclamam. Os fortes arranjam maneiras de vencer.

Onde Lutar

Um PJ pode se apresentar em qualquer palco e desafiar o campeão, desde que os desafios ainda estejam abertos. Em geral, a maioria dos desafiantes em um palco pertence à região próxima (soldados competem em Yuden, anões competem na Mina Rockbottom, pistoleiros competem em Smokestone, etc.), mas nada proíbe qualquer lutador de competir em qualquer palco. A conveniência atrai os lutadores que vivem nas proximidades, e a maior parte dos palcos apresenta alguma característica que fornece vantagens ao estilo típico da região. Contudo, muitas vezes o fator surpresa acaba agindo em favor de forasteiros: quando todos se preparam para enfrentar espadachins ágeis, um soldado de armadura completa pode pegá-los desprevenidos.

Após lutar em um palco (tenha perdido ou tornado-se campeão), o mesmo PJ pode viajar e lutar de novo em outros palcos, até que não haja mais nenhuma luta disponível. Então só lhe resta voltar para casa e aguardar o ano seguinte (caso seja um perdedor) ou permanecer no palco que dominou, para aguardar os outros campeões.

Os duelos entre os campeões são arranjados informalmente, através de mensagens mágicas e mundanas. Curiosamente, a maioria dos campeões prefere viajar até os palcos dos outros, pois assim reafirmam não temer qualquer vantagem que o campeão possa ter lá. No caso de um PJ campeão, decida aleatoriamente onde cada luta irá ocorrer. O Guerreiro de Arton sempre luta contra Drumak em seu próprio palco.

Caso um personagem seja campeão de mais de um palco, pode escolher qualquer um deles para enfrentar o Deus dos Duelos ou qualquer campeão visitante.

Vitória e Derrota

As lutas acontecem até um dos dois oponentes ser claramente derrotado — em geral, isso significa inconsciência, mas às vezes pode levar à morte. Alguns palcos impõem outras regras para a derrota: em Bielefeld, numa disputa entre dois cavaleiros, ser derrubado três vezes resulta em derrota. No caso destas condições especiais, ambos os lutadores devem concordar de antemão.

Para que um PJ torne-se campeão de um palco, basta que derrote o campeão atual. Então ele deve defender seu título contra todos os desafiantes que ainda desejarem lutar contra ele (inclusive aqueles que já haviam perdido para o campeão anterior) e aguardar um "tempo razoável" para que quaisquer outros apareçam. O tempo de espera gira em torno de cinco dias, mas pode variar de acordo com a honra do campeão. Caso surja um novo desafiante no período, o tempo de espera volta a ser contado do zero. Em campanha, um PJ que tenha vencido o campeão deve enfrentar pelo menos 1d4 desafiantes. Contudo, o mestre pode aumentar ou diminuir este número à vontade, para tornar o jogo mais emocionante.

Tendo defendido seu título de todos e aguardado até que não reste mais ninguém disposto a desafiá-lo, o personagem é sagrado campeão do palco, e recebe a bênção de Drumak. Cada palco possui uma bênção específica, listada em sua descrição. Caso um mesmo personagem torne-se campeão de mais de um palco, as bênçãos se acumulam.

Campeão contra Campeão

Uma vez que os campeões de cada palco sejam decididos (um processo que dura cerca de um mês), é hora de os campeões se enfrentarem. Caso haja discordância sobre o local de um desafio entre campeões (um PJ e um PdM), faça um teste oposto de Diplomacia entre os dois. O vencedor decide onde a luta será travada. É claro que esta conversa pode demorar muito, ocorrendo através de mensageiros, magias, etc.

Atualmente existem treze palcos, e portanto treze campeões. Todos devem enfrentar todos nesta fase. Ou seja, um PJ deve travar doze lutas individuais (uma contra cada campeão além de si mesmo). Isto pode se mostrar um problema caso o resto do grupo esteja entediado. Para evitar isso, o mestre pode arranjar uma pequena aventura ao redor de cada palco — uma investigação sobre aldeões desaparecidos, trapaça por algum campeão inescrupuloso ou mesmo um atentado contra suas vidas, por parte de grupos rivais. Assim, embora o campeão esteja sob os holofotes na hora da luta, deve ser poupado das demais aventuras, deixando seus companheiros brilharem. Atualmente, muitos grupos procuram por Drusilla, a Deusa do Duelo desaparecida, e pode haver pistas em cada um dos palcos. Isto por si só fornece muita ocupação para os companheiros de qualquer lutador.

Para que não seja necessário manter um controle de inúmeras lutas entre PdMs, o resultado desta fase é decidido pela performance do(s) PJ(s) participante(s). Um herói deve vencer pelo menos sete lutas nesta fase para ter chance de ser o grande vitorioso, o Guerreiro de Arton. Veja a tabela abaixo.

Número de Vitórias	Resultado
12	O PJ é declarado o Guerreiro de Arton automaticamente.
10 a 11	O PJ está empatado com um outro competidor, à escolha do mestre. Ambos devem se enfrentar, e o vencedor é o Guerreiro de Arton.
7 a 9	O PJ está empatado com dois outros competidores, à escolha do mestre. Deve enfrentar os dois em combates individuais. Se vencer, é declarado o Guerreiro de Arton.

O Guerreiro de Arton deve então rumar a seu próprio palco (ou aguardar, se já estiver lá) para receber a visita de Drumak, na luta final. Pelo menos isso é o que todos rezam para que aconteça. O último torneio acabou sem que o Deus dos Duelos se mostrasse...

Depois do Torneio

Caso um PJ vença todos os campeões e também Drumak, recebe o modelo Deus Menor dos Duelos e mantém todas as bênçãos que tenha recebido por ser campeão de quaisquer palcos.

Um PJ que seja o Deus dos Duelos não pode competir no ano seguinte. Contudo, deve surgir para desafiar o Guerreiro de Arton e tentar manter seu posto. Isso, é claro, se Drumak voltar a se mostrar.

As bênçãos duram até que o PJ seja vencido em seu próprio palco, sendo destronado. Ou seja, duram pelo menos um ano, e podem se prolongar indefinidamente, caso não haja nenhum desafiante à altura. Caso o personagem seja o Deus dos Duelos, não pode defender seu título, e assim perde automaticamente as bênçãos no ano seguinte.

Palcos

O Torneio Deus do Duelo acontece em treze pontos de Arton. Cada um possui seu próprio campeão, que é desafiado por inúmeros lutadores todos os anos. Os combates acontecem em arenas, ringues improvisados, canchas de justas, clareiras escondidas, cavernas e até mesmo masmorras. Como um todo, são chamados de "palcos".

A seguir estão as descrições de alguns palcos do Torneio Deus do Duelo.

As Companhias Mercenárias de Portsmouth

Portsmouth é o Reino da Magia Proibida. Uma terra onde, por determinação do regente Ferren Asloth, toda prática de artes arcanas é banida. Mas também tem outra forte peculiaridade: até algumas décadas atrás, era parte de Bielefeld. E rejeitava fortemente a tradição de cavalaria do reino. Talvez por isso o então condado sempre abrigou um enorme número de companhias mercenárias.

Os mercenários de Portsmouth são notórios em todo o continente. Enquanto o exército e a milícia desempenham funções oficiais (mesmo que reprovadas por outros reinos, como caçar magos), os soldados da fortuna podem fazer o que quiserem. Ferren Asloth usa mercenários para todos os trabalhos que não podem ser associados a ele. As companhias também atuam em todo o mundo conhecido. Quando um nobre precisa de um pequeno exército para enfraquecer um rival sem declarar guerra, usa mercenários de Portsmouth. Quando um necromante deseja guardas implacáveis para sua torre enquanto faz um ritual, lá estão os mercenários de Portsmouth. Quando uma batalha é arriscada demais e as tropas desertam, os mercenários de Portsmouth a abraçam, por ouro.

Isso não significa que sejam todos malignos. Pelo contrário, o que define estas companhias é sua total neutralidade e ausência de julgamento. Muitos mercenários já foram contratados para eliminar vilões, resgatar inocentes ou explorar mas-

morras infestadas de monstros. De fato, grupos de aventureiros interessados apenas no lucro não passam de versões menores de companhias mercenárias. Mas, enquanto aventureiros muitas vezes têm escrúpulos, as companhias só têm ganância.

Existem clérigos, ladinos e outros nas companhias de Portsmouth, mas a grande maioria de seus soldados vive pelas armas. São tipos rudes e abrutalhados, acostumados a ver a morte e fuga de companheiros quando as coisas ficam difíceis. Contudo, as companhias também têm grande orgulho e nomes pomposos, como as Hienas Vorazes, os Fantasmas Vermelhos ou as Lâminas de Ouro. Algumas têm séculos de história, e contam com cronistas que registram seus feitos, da mesma forma que ocorre com as famílias reais de muitas nações. Portanto, não é surpreendente que estas companhias escolham seus próprios campeões e se reúnam todos os anos para mostrar superioridade no Torneio Deus do Duelo.

A competição é um segredo aberto em Portsmouth. Muitos mercenários sabem que "algo" ocorre todos os outonos, e que uma vez por ano um lutador de cada companhia se ausenta por alguns dias ou semanas, acompanhado de alguns amigos, para uma função importante. Praticamente todos os líderes de companhias conhecem o torneio. Quando não são Irmãos de Drumak, ao menos sabem que existe uma tradição secreta e antiga que deve ser respeitada. Onde quer que estejam — em meio a uma missão, uma campanha ou mesmo numa cidade sitiada — os representantes de cada companhia rumam de volta a Portsmouth para competir na época certa.

Cada companhia manda apenas um representante — uma espécie de pré-seleção, um campeonato extraoficial separado do torneio em si. Enquanto forasteiros obviamente não estão sujeitos a esta limitação, lutadores de uma mesma companhia nunca disputam entre si. Pelo contrário, erguem alto seus estandartes, glorificando seus companheiros tanto quanto a si mesmos quando vencem.

O torneio é violento e perigoso em Portsmouth. Mortes não são raras. Enquanto a maioria dos visitantes não precisa temer e pode até encontrar simpatia, cavaleiros e magos devem dormir com um olho aberto. O desprezo de Portsmouth por estes tipos é tamanho que companhias rivais podem se unir para auxiliar em sua derrota — ou morte.

O Palco: a Taverna das Mil Bandeiras

No coração de Portsmouth, em uma encruzilhada de estradas, afastada de quaisquer cidades, existe talvez a maior taverna do mundo conhecido. A Taverna das Mil Bandeiras é um ponto de parada tradicional para companhias mercenárias em viagem. Tem este nome porque ostenta os estandartes de *todas* as companhias mercenárias do reino em suas paredes. Quando uma nova companhia se forma, é de praxe notificar o proprietário atual e presentear-lhe com um estandarte. Caso contrário, a nova companhia pode não ter direito de se hospedar ou mesmo beber na taverna, e (pior ainda) pode deixar o dono irritado.

Isso não é um risco trivial: a Taverna das Mil Bandeiras é passada de pai para filho há séculos, e todos os donos até hoje sempre foram grandes guerreiros. Todos também sempre foram Irmãos de Drumak, embora nunca nenhum tenha sido campeão.

A taverna tem quatro andares, com um salão comunal gigantesco, capaz de abrigar centenas de fregueses, e incontáveis quartos. Esparrama-se para os lados, com casas para os empregados, cozinhas, estábulos e outros anexos ocupando uma grande extensão de planície. A grama ao redor já morreu há muito tempo, pisoteada por milhares de botas ao longo dos anos.

Os duelos do torneio acontecem em pleno salão comunal, à vista dos fregueses que bebem e berram, enquanto bardos cantam e garçonetes servem bebidas. É o palco onde a plateia mais interfere com as lutas: canecas voam, cerveja é derramada, uma adaga furtiva pode surgir nas costas de alguém... E até mesmo uma providencial poção de cura pode "ser derrubada" na área de luta...

A Taverna das Mil Bandeiras é fechada para todos os não Irmãos durante o outono. Os recém-chegados perguntam-se como é possível realizar duelos aqui enquanto se mantém o segredo. A resposta é simples: enquanto a família do taverneiro é toda composta de Irmãos, as garçonetes, bardos e demais empregados passam a vida inteira dentro da construção. Não podem sair: vivem e morrem na Taverna das Mil Bandeiras, raramente tendo sequer a oportunidade de contar para alguém sobre as competições anuais. Também passam por doutrinação e intimidação — mesmo tentativas de fuga são raras.

A Escola de Gladiadores de Tiberus

Tiberus, a capital de Tapista e de todo o Império de Tauron, é uma das cidades mais impressionantes do mundo conhecido. Possui aquedutos, palácios e prédios públicos cuja arquitetura supera qualquer construção humana, e desafia até mesmo as maiores obras dos anões. Os minotauros de Tapista afirmam que não há cidade mais imponente que Tiberus. Embora qualquer valkariano conteste isso, não resta dúvida de que o centro do poder táurico é magnífico.

A cultura dos minotauros baseia-se no culto a Tauron, o Deus da Força. Assim, baseia-se na exaltação de todos os tipos de força — e também na escravidão. Tapista conta com escravos para todas as funções, de servos domésticos a sábios letrados. Alguns dos mais notórios são os gladiadores.

Os gladiadores de Tapista são verdadeiras celebridades no reino. Sua fama está aos poucos se espalhando para todo o Império de Tauron, e talvez um dia algum deles chegue a se tornar tão notório quanto Loriane, a campeã da Arena Imperial em Valkaria. Não parece estranho para os minotauros que muitos destes ídolos sejam escravos!

Embora existam gladiadores livres, boa parte deles é propriedade de alguém. São minotauros, humanos, elfos e outros que lutam e morrem em nome de seus senhores, em grandes espetáculos arranjados por eles. Os jogos (como são chamados eventos de luta) atraem milhares de espectadores. São usados para arrecadar dinheiro, pacificar a população, celebrar dias santos ou feriados estatais, lançar carreiras políticas de patroci-

nadores... Quase qualquer coisa é motivo de jogos em Tapista. E os gladiadores, sejam ou não escravos, estão prontos para derramar sangue em todas essas ocasiões.

Para gozar de maior segurança, treinamento e até mesmo saúde, estes guerreiros filiam-se à Escola de Gladiadores.

A Escola tem sede em Tiberus, mas filiais nas cidades de Marma e Calacala. Os minotauros estão estudando a possibilidade de abrir uma filial em algum dos reinos conquistados durante as Guerras Táuricas. O estabelecimento é administrado por ex-gladiadores, e está disponível a todos que possam pagar as taxas mensais. Lutadores treinados lá são inegavelmente superiores aos outros gladiadores de Tapista. A Escola também zela pelo bem-estar de seus membros: proíbe lutas suicidas e exige condições mínimas de segurança. Gladiadores livres são aconselhados a competir nos melhores jogos. Escravos ficam protegidos contra desmandos de seus senhores. A Escola é poderosa, capaz de fazer frente até mesmo à vontade de um minotauro sobre seu próprio escravo.

A matriz da Escola de Gladiadores é um complexo amplo, com pátios de treinamento, um hospital, templos a deuses guerreiros (sempre enfatizando Tauron), termas e alojamentos. Conta com uma equipe de empresários, instrutores de combate, clérigos e (é claro) seus próprios escravos. Um aluno ou membro que esteja em dia com as taxas e cumpra as normas nunca ficará desamparado em qualquer cidade onde a Escola esteja presente.

E existem, é claro, inúmeros Irmãos de Drumak entre os membros da Escola. Eles são uma fraternidade exclusiva, à parte do resto de seus colegas e até mesmo professores. Isso poderia ser visto com desconfiança, mas os minotauros encaram tais "clubes" com naturalidade. Existem também *outras* irmandades dentro da Escola — cultos a certos deuses, pactos de proteção mútua, estilos de luta secretos e até mesmo grupos de investidores. Isto porque Tapista aceita a existência de "cultos de mistério": devotos de certos deuses menores (ou aspectos de deuses maiores) que precisam esconder suas práticas e rituais, por motivos religiosos. Há muito os minotauros perceberam que tentar esmagar a crença de povos conquistados era um esforço fútil, e passaram a tolerar essa diversidade.

Assim, apenas os Irmãos conhecem a finalidade de seu grupo e o que ocorre todos os anos no outono. Mas os demais membros da Escola de Gladiadores sabem que *algo* ocorre, e não tentam interferir ou intrometer-se.

Maquius: atual Guerreiro de Arton, e campeão da Escola de Gladiadores

O Palco: a Caverna de Drumak

Seria impossível fechar a Escola de Gladiadores por uma estação inteira. Portanto, os combates do Torneio Deus do Duelo não acontecem na Escola em si, mas em uma grande caverna situada logo ao norte. A entrada da Caverna de Drumak fica em plena cidade, em meio a prédios e vias públicas. É uma passagem apertada, fechada por uma grade de ferro e sempre vigiada por um Irmão voluntário, para evitar que pessoas não iniciadas entrem.

Por dentro, a caverna segue um túnel e logo abre-se num imenso salão iluminado por tochas. Um altar a Tauron domina o ambiente, e um segundo altar a Drumak é erguido todos os anos (já que o deus proíbe altares permanentes, sem que haja uma competição ocorrendo).

As lutas são ocasiões solenes. Os competidores são ungidos com uma mistura do sangue do campeão e de todos os desafiantes presentes. Todos devem fazer um juramento de lealdade e respeito ao adversário antes de cada luta. Os combates são anunciados com o soar de um grande gongo, por um Irmão veterano que já esteja velho demais para lutar. Soar o gongo é uma grande honra, e o posto é disputado ferrenhamente por todos os ex-competidores deste palco.

Devido a toda essa solenidade, aqui são proibidos espectadores. Apenas Irmãos de Drumak podem entrar na caverna — o campeão, os desafiantes e quaisquer Irmãos que não estejam lutando por alguma razão. Nenhum lutador pode levar companheiros ou servos que não forem Irmãos. Isso significa que cada lutador precisa curar a si mesmo enquanto estiver na caverna. Felizmente, em geral ocorrem no máximo quatro ou cinco combates por dia.

A situação é bem diferente na Escola de Gladiadores em si. A Escola abriga tanto os competidores quanto seus companheiros e servos, abrindo suas portas para eles no primeiro dia do outono. O clima é de festividade, rivalidade e empolgação. Embora lutas entre Irmãos fora da caverna sejam estritamente proibidas, aqui ocorrem centenas de disputas, desde que tecnicamente não sejam lutas: desde corridas a pé até halterofilismo e "demonstrações amigáveis de golpes". Tudo para provar quem é o melhor, o mais forte, o mais corajoso. Na Escola, os Irmãos podem ser curados por seus companheiros normalmente. Além disso, aqueles que estejam com suas mensalidades em dia podem contar com os clérigos e pessoal de apoio da instituição.

Smokestone

As artes da guerra baseiam-se em tradições ancestrais e estilos antigos, passados de geração em geração. Mas também dependem de inovações. O verdadeiro combatente precisa estar a par das armas mais sofisticadas, das técnicas mais recentes. Precisa saber enfrentar os oponentes mais inusitados. Por isso o palco de Smokestone é fundamental para o Torneio Deus do Duelo.

Smokestone é uma cidade perdida em algum lugar nas vastas planícies de Petrynia. Sua verdadeira localização é um segredo tão bem guardado quanto as rotas marítimas que levam às Ilhas Piratas. Isso porque Smokestone é um refúgio fora da lei, a cidade dos pistoleiros.

A cidade foi fundada ao redor das minas de pedra-de--fumaça, um raro mineral utilizado para a fabricação da pólvora. Assim, nenhum outro lugar em Arton desenvolveu tanto as armas de pólvora, ou uma cultura tão baseada nelas (e no que representam).

Pequenas e grandes tavernas disputam espaço com dezenas de oficinas de armeiros e laboratórios alquímicos improvisados, onde a pólvora é fabricada. Existem até mesmo inúmeras barracas na própria rua, onde a pólvora é mais barata e menos confiável. O papa-defunto é um homem rico, assim como o açougueiro cujos porcos devoram cadáveres que devem sumir.

Smokestone rejeita qualquer tipo de governo e nobreza. "Milícia" é quase um palavrão por aqui. Assim, as disputas são resolvidas com duelos entre bravos (ou desesperados) pistoleiros. E o que não pode ser resolvido dessa forma acaba em linchamento. Um dos mais populares ditados de Smokestone afirma que "linchamento resolve tudo".

Todos são bem-vindos em Smokestone, desde que respeitem as regras. Isso inclui não tentar trazer nenhum tipo de aristocracia ou poder constituído à cidade, tratar os outros como cavalheiros e damas (mesmo que estejam cobertos de lama e sangue) e sempre dar a um desafeto a chance de um duelo — matar não é assassinato, desde que você olhe nos olhos da vítima e ela concorde com o confronto.

Assim, o torneio não é algo muito surpreendente em Smokestone. Todos aceitam duelos como parte da vida, e sabem que não devem se meter em certas disputas. O maior empecilho à participação de forasteiros é encontrar a cidade. Diferente do que ocorre nas Ilhas Piratas, não há ninguém esperando para levar um forasteiro a Smokestone; cada um deve encontrá-la por si só. Isto costuma exigir incontáveis noites em tavernas insalubres de Petrynia, contatos com alguns dos maiores criminosos do continente e muitos subornos, além de provas de lealdade. Vários pretensos desafiantes acabam passando o ano inteiro à procura da cidade, perdendo a chance de lutar nela. Os mais sortudos conseguem a informação, competindo nos anos seguintes. Contudo, é muito comum que *nenhum* forasteiro compareça a este palco: na maior parte dos anos, o torneio aqui é disputado apenas entre pistoleiros e bravos das planícies.

Manual do Combate

Este artigo é uma prévia do *Manual do Combate*, o segundo título da linha de suplementos de *Tormenta RPG* focados em personagens. Além da descrição completa do Torneio Deus do Duelo, o livro traz diversas novas regras para guerreiros, bárbaros, samurais, monges e todos que gostam de resolver seus problemas na porrada.

O *Manual do Combate* será publicado no 1º semestre de 2013. Para mais informações, consulte o site da Jambô, em www.jamboeditora.com.br.

O Palco: a Rua da Poeira

Smokestone possui duas ruas principais, que se cruzam no meio da cidade: a Rua da Fumaça (onde está a maior parte das oficinas de armeiros) e a Rua da Poeira (que concentra as tavernas e o papa-defuntos). Ambas são largos caminhos de areia, onde o vento sopra e ocasionais bolas de feno rolam. Os duelos do torneio acontecem em plena Rua da Poeira, à vista de todos.

Mesmo assim, o segredo da competição não é prejudicado: a maioria dos habitantes de Smokestone sabe que, quando dois combatentes começam a se encarar em lados opostos da rua, é melhor entrar em casa, trancar as janelas e fingir que nada está acontecendo. Os durões que ficam para assistir sabem que não devem meter o nariz nos combates dos outros, assim como ninguém se mete nos seus. Caso haja alguma pergunta sobre uma batalha do torneio, a resposta é sempre a mesma: "Não vi nada".

Os duelos neste palco ocorrem tradicionalmente ao meio-dia. Isto pode parecer um costume sem sentido, mas os pistoleiros sabem que o horário de um confronto é uma questão de vida ou morte. De manhã ou à tarde, o sol poderia ficar nos olhos de um dos adversários, ofuscando-o e dando vantagem ao outro. Os combatentes postam-se frente a frente, bem distantes um do outro. Então um dos Irmãos presentes anuncia o início do duelo e as armas são sacadas.

Armas de ataque à distância levam vantagem aqui — em geral, um combatente que dependa de ataques corpo-a-corpo demora preciosos segundos para chegar até seu oponente (sendo cravejado de balas no processo). No entanto, a distância também dificulta o uso da maior parte das pistolas. Isso é proposital: os bravos de Smokestone desejam testar sua própria perícia.

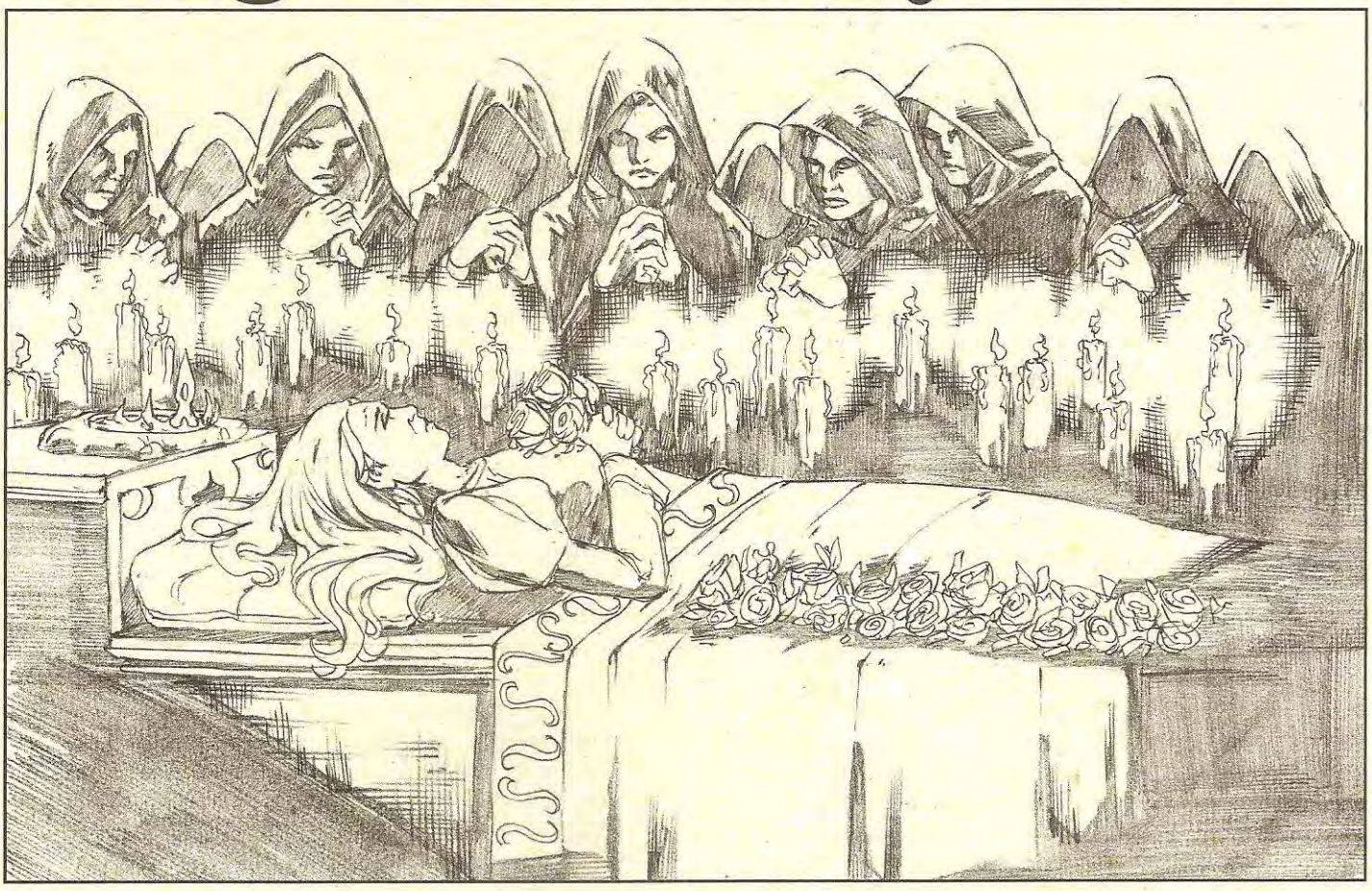
Vez por outra, a população (ou uma turba) decide que algum de seus vizinhos ou visitantes é um bom candidato para enforcamento. Quando isso ocorre durante o torneio, muitas vezes um duelo é levado à Praça dos Enforcados, onde fica a única forca "oficial" da cidade. A luta então começa quando o infeliz pende da corda, e acaba quando ele finalmente morre. Caso ambos os oponentes estejam de pé, os demais Irmãos decidem o vencedor com base nos ferimentos sofridos.

LEONEL CALDELA gastava muitas e muitas fichas no fliperama

Gazeta do Reinado

Texto: Gustavo Brauner
Arte: Roger Medeiros

Tragédia em Tyrondir



Enquanto todos esperavam a morte do Rei Balek III, há muito acamado por doença até agora desconhecida, uma tragédia completamente inesperada acometeu o Reino da Fronteira: sua esposa, a Rainha Noemia, faleceu.

As causas da morte da rainha ainda são desconhecidas. Os curandeiros reais apontam um mal súbito, mas nos bastidores desconfia-se de envenenamento. A trama se torna ainda mais complexa quando lembramos que tanto Balek III quanto a Rainha Noemia eram contra a compra de armas de pólvora, recentemente oferecidas pela Liga Independente.

Dada a delicada situação atravessada por Tyrondir, Ballak, herdeiro do trono, se tornou o porta voz oficial do Reino da Fronteira até que seu pai melhore. De acordo com seus assessores, Balek está bastante abalado com a morte da mãe e com o estado de saúde do pai, especialmente por ser um médico capaz, treinado pelos melhores estudiosos das artes de cura de Salistick.

Mas vale lembrar que Salistick é membro da Liga Independente...

Nova Reunião Élfica à Vista?

O arauto élfico Fallarel Agorin, que várias vezes convocou os elfos de Arton para se encontrar com Morion, procurou a *Gazeta do Reinado* recentemente. Ele pediu que espalhássemos a notícia de que está novamente convocando os elfos. Entretanto, não precisa apenas de heróis aventureiros, mas especialmente de ferreiros, carpinteiros, oleiros e indivíduos de profissões comuns.

Obviamente, perguntamos se os elfos estavam erigindo algum tipo de construção. A curiosa resposta foi: "Não apenas construindo, mas, também, aperfeiçoando". Curiosos, perguntamos se Agorin não precisava também de aventureiros. Sua resposta? "Morion precisa de aventureiros com alguma experiência com a Tormenta. Se souberem de algum, por favor peçam que me procurem na Vila Élfica, aqui mesmo em Valkaria".

O que será que os elfos de Arton estão fazendo? Nossos agentes já estão à procura de mais informações.

Intriga em Trebuck

Não bastasse a proximidade de uma área de Tormenta, Trebuck ainda enfrenta outros problemas. O mais recente vem da cidade de Tyros, na fronteira leste do reino.

Tyros originou-se de uma comunidade formada por Lorde Zarllach Fariell, um nobre nativo de Callistia, para explorar as minas de pedras preciosas existentes na região. Saudoso de sua terra natal, resolveu batizar seu novo lar com o mesmo nome da cidade onde nasceu: Tyros.

Embora não tenha alcançado o padrão para ser considerada uma cidade de porte médio, Tyros sempre foi um dos poucos lugares em constante crescimento no Reino da Tormenta, muito mais pela falta de opções do que pelas facilidades oferecidas.

Antigamente havia espaço apenas para dois tipos de pessoas em Tyros: mineradores e comerciantes. A produção de alimentos era feita no sistema de subsistência, onde cada um plantava seu próprio sustento em pequenas hortas comunitárias. Hoje, com a expansão da cidade, tem sido aberto espaço para agricultores interessados em investir, mesmo considerando que a terra do norte não é tão propícia para o cultivo quanto no resto do reino.

Alguns outros fatores dificultam a vida em Tyros. O primeiro é a proximidade com as Montanhas Sanguinárias. Não é raro que um ou outro grupo de monstros errantes ataque a cidade. Para remediar isso, foram tomadas duas providências: a criação dos Grupos de Extermínio, compostos de guerreiros mercenários contratados, e a construção da Muralha de Tyros, que hoje cerca não só a cidade, mas também uma grande área ao redor.

O segundo problema é a ação de grupos de assaltantes que atacam os comerciantes nas estradas próximas. O mais notório é o Bando de Havitt (humano, ladino 9, NM), um vilão capaz dos planos mais esdrúxulos para roubar as joias extraídas das minas de Tyros. Suspeita-se que seu esconderijo fique nas Montanhas Sanguinárias, mas ninguém ainda teve coragem de verificar esses rumores.

O último problema é a vizinhança com Sckharshantallas. Durante muito tempo o Rei dos Dragões Vermelhos cobiçou a pequena cidade e suas minas através de acordos e tratados que lhe davam vantagem na compra de pedras preciosas, mas todos eles foram recusados por Lorde Zarllach. Porém, anos atrás o lorde aceitou fazer uma visita ao reino vizinho para, em suas próprias palavras, "acabar com estes disparates de uma vez por todas". Mas, surpreendentemente, ele acabou voltando com dois tratados assinados: um permitindo a presença de soldados de Sckhar para "auxiliar na proteção da cidade" e outro reduzindo as taxas de compra para o reino de Sckharshantallas.

Entretanto, hoje, mais de dez anos depois da visita de Lorde Zarllach ao Reino do Dragão, algo ainda mais surpreendente aconteceu: um homem afirmando ser o verdadeiro Lorde Zarllach surgiu em Tyros e tem agitado a política da cidade. Agindo das sombras, ele tem atacado caravanas levando pedras preciosas para Sckharshantallas e sabotado todos os mineradores e comerciantes que negociam com o Rei dos Dragões Vermelhos.

Dizem as testemunhas que o pretenso Lorde Zarllach parece ter passado por um longo período de privações, como tivesse sido aprisionado por muitos anos. O que parece concordar com o que afirma a seu próprio respeito. De acordo com o ressurgido Lorde Zarllach, o homem que diz ser o regente da cidade é na verdade Thalliathos, um meio-dragão mago servo de Sckhar.

Heróis aventureiros se fazem necessários em Tyros, tanto para enfrentar as provações da região quanto para investigar os dois Lordes Zarllach.

Perigo na Costa de Hongari

Os habitantes do Reino dos Pequeninos têm relatado ataques cruéis nas proximidades da Vila Nessie, na costa leste do reino. De acordo com eles, uma estranha criatura tem liderado ataques a fazendas, pomares, jardins e plantações.

A tal criatura tem pele azulada, cabelos negros compridos e um par de chifres longos. É grande e forte como um ogro — mas também é inteligente e perspicaz. De acordo com um monge mascarado que preferiu não se identificar, trata-se de um *oni*, criatura nativa de Tamu-ra — mas que também pode ser encontrada em outras partes de Arton. Este oni, em especial, deve ter vindo do Império de Jade e se estabelecido na região.

Como dissemos, o oni não trabalha sozinho; está sempre acompanhado por uma turba de estranhos homens-peixe. Pescadores locais afirmam ter visto o oni e seus capangas em uma das ilhas na costa de Hongari, do outro lado da Enseada dos Selakos.

O burgomestre local procura heróis para enfrentar a ameaça e impedir que se torne algo ainda mais perigoso. De fato, alguns oni tornam-se grandes vilões, liderando bandos de mercenários, saqueadores ou escravagistas.

Veja mais sobre os oni na caixa *O Mundo de Arton*.

Expedição pelo Deserto da Perdição Termina em Tragédia

Membros de uma caravana exploratória pelo Deserto da Perdição voltaram recentemente a Valkaria, a capital do Reinado. De acordo com os poucos sobreviventes, a tragédia se abateu sobre a caravana, matando quase todos os participantes e resultando no desaparecimento de seus dois líderes.

O objetivo da caravana era desbravar o Deserto da Perdição e mapear oásis, montanhas, áreas propícias a acampamentos e a flora e a fauna das areias, para expedições futuras. Mas o deserto cobrou seu preço.

Inimigo incansável, o Deserto da Perdição se fez mais quente que os membros da caravana poderiam suportar e conjurou ilusões sobre a malfadada expedição, que já não conseguia mais discernir o que era real e o que era miragem.

Não bastassem as tempestades de areia e a perda das vidas de muitos membros da caravana, os sobreviventes relataram também que Don Fastsword e Steve Livingwall, líderes da expedição e exploradores de longa data, se perderam nas areias do deserto.

De acordo com um garoto, Don e Steve falavam sobre um templo escondido pelas dunas e revelado pelos ventos no dia anterior a seu desaparecimento. Se os dois estiverem vivos e puderem ser encontrados, a igreja de Tanna-Toh, patrocinadora da caravana, promete grande recompensa. E se houver mesmo um templo escondido pelas areias, a promessa de tesouros será ainda maior...

Miragem ND 5

Os aventureiros chegam a um oásis onde bebem água fresca e descansam sob a sombra de palmeiras. Infelizmente, é tudo ilusão. Na verdade, os heróis estão consumindo seus próprios mantimentos. A cada dia, os personagens têm direito a um teste de Vontade (CD 25). Se forem bem-sucedidos, percebem a farsa, e podem continuar a viagem. Se falharem, continuam presos na miragem. Quando enfim se derem conta, talvez já seja tarde demais! Personagens treinados em Sobrevivência têm direito a um teste contra CD 20; se forem bem-sucedidos, recebem +4 no teste de Vontade para perceber a miragem.

Calor Abrasador ND 2

Uma onda de ar quente que dura 1d10 minutos. A cada minuto, um personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 15 +1 por teste anterior). Falha causa 1d6 pontos de dano.

Forgotten Realms 2E

O gigante dos cenários de fantasia!

Um continente imenso, recheado de reinos, povos, culturas, magia e aventura. Reis virtuosos (e outros nem tanto), magos poderosos e intrigas de todos os níveis. Deuses, clérigos, raças únicas, monstros exclusivos, itens mágicos, artefatos e uma história riquíssima, de lendas, ruínas e mitologia. O palco perfeito para um sem número de aventuras. É claro que estamos falando de *Forgotten Realms*.

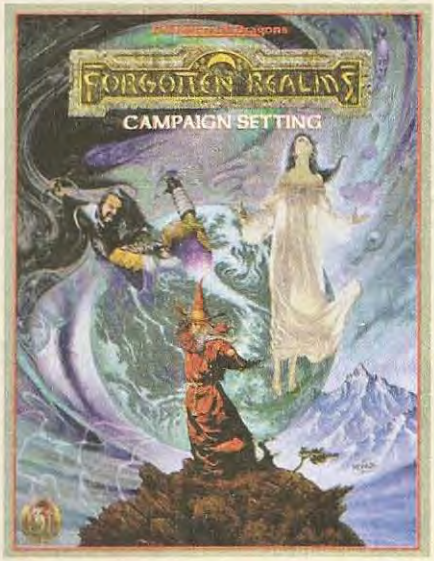
Forgotten Realms, ou simplesmente *Forgotten*, é o mundo mais clássico de RPG. É a pedra fundamental pela qual todos os outros cenários se pautam. É o mundo de fantasia mais amplo, desenvolvido e jogado de toda a história do RPG — ou até da fantasia como um todo. E, com a exceção única de Eldenurin (meu próprio cenário de fantasia), *Forgotten Realms* também é o meu cenário preferido.

Embora só tenha sido publicado na década de 80, *Forgotten Realms* surgiu muito antes, lá pelos anos 60. Mais especificamente por volta de 1967, quando o jovem Ed Greenwood começou a escrever histórias sobre um mundo paralelo à Terra. Mas, diferente de nosso planeta, guiado por espada e magia.

Em 1975, Ed conheceu *Dungeons & Dragons* e, com a publicação da primeira edição de *Advanced Dungeons & Dragons* em 1978, se tornou um entusiasta fervoroso do RPG. *Forgotten Realms* então se tornou seu mundo de campanha, o cenário onde se passavam todas as aventuras de seu grupo de jogo. Expandindo *Forgotten* tanto para suprir sua própria campanha quanto a curiosidade de seus jogadores, Ed começou a produzir uma grande quantidade de material.

Ed começou a publicar uma série de artigos curtos descrevendo itens mágicos, monstros, magias e outros elementos de jogo na famosa *Dragon Magazine*, a partir de seu número 30, em 1979. A *Dragon Magazine* era a publicação oficial da TSR, editora original de *AD&D*. Cada texto vinha recheado de história e elementos de interpretação, sempre usando *Forgotten* como o cenário base de todo o material.

Mais tarde, a TSR estava à procura de um novo cenário para ser o carro-chefe de *AD&D*. *Dragonlance* havia sido lançado antes, mas na época era bastante focado na narrativa das *Crônicas de Dragonlance*. Assim, em 1987 chegava às livrarias a lendária caixa cinza de *Forgotten Realms* (a famosa *gray box*).



Mas esta coluna não é sobre a primeira edição de *Forgotten Realms*. É sobre a segunda — que, na minha humilde opinião, é muito melhor.

Em 1993, *Forgotten Realms* recebeu um *upgrade*. Com a segunda edição de *AD&D*, o cenário também ganhou uma segunda edição. A nova caixa era muito mais rica que a anterior, expandindo consideravelmente todo o material apresentado na *gray box*. Também, pudera: de 1987 em diante *Forgotten* cresceu muito, com inúmeros suplementos, aventuras, descrições de reinos e terras distantes, histórias em quadrinhos, contos, romances e até jogos de videogame e computador. Entre os romances, vale destacar a saga do elfo negro Drizzt Do'Urden, um dos personagens mais famosos de toda a fantasia medieval.

A caixa da segunda edição contemplava todo o material publicado até então, mesmo que apenas de relance. E não deixava de lado a edição anterior, falando sobre a história e cultura do cenário. A nova caixa trazia três livros, quatro mapas, seis encartes, outros dois mapas de hexágonos e um pôster.

O primeiro livro, *A Grand Tour of the Realms*, descreve Faerûn, o maior e mais importante continente de Toril, o mundo de *Forgotten Realms*. Fala sobre a escrita e os idiomas, os diferentes calendários e a contagem do tempo, os costumes, as raças e classes de *Forgotten*. E, é claro, apresenta cada região do cenário, descrevendo reinos e seus povos em detalhes, trazendo hábitos, personalidades de destaque e ganchos de aventura. Há mapas para todas as regiões e quase todos os reinos.

O segundo livro chama-se *Shadowdale*. Descreve a região de mesmo nome, o famoso Vale das Sombras. Shadowdale não é apenas o berço de grandes heróis, como também serve de morada para vários deles. Em especial o mago Elminster, o sábio, uma espécie de Merlin ou Gandalf de *Forgotten*. *Shadowdale* descreve em detalhes a região, com NPCs, tavernas, fazendas, monstros, costumes, uma linha do tempo e uma aventura. Há uma quantidade enorme de mapas, tanto da região quando de lugares específicos, como a torre de Elminster.

A caixa fecha com *Running the Realms*. Trata-se de um guia para usar o cenário em suas próprias aventuras. Ele ajuda a planejar uma campanha desde o início, seja criando personagens nativos de Faerûn ou oriundos de outros mundos de jogo. *Running the Realms* detalha a linha do tempo do cenário, explica particularidades de regras de *Forgotten*, apresenta organizações e NPCs de destaque — inclusive deuses maiores, menores, intermediários e os panteões élfico, anão, halfling, orc e outros. É uma grande fonte de inspiração para um número praticamente infinito de aventuras e campanhas.

Para mim, a segunda edição da caixa básica de *Forgotten Realms* é a melhor edição do cenário. Não concordo com algumas alterações no cenário na passagem de *Forgotten Realms* de *AD&D* para *D&D 3E*, como a morte do Rei Azoun. Não curti a *4E* por inteiro (que desagradou até seu criador, Ed Greenwood). Por isso, ainda hoje uso a caixa da segunda edição.

É a referência para todas as minhas campanhas em *Forgotten*. Em 2012, comecei mais uma campanha nos Reinos, sempre com esta caixa. Se você não conhece, vale a pena conferir. Se já conhece, sabe o tesouro que é.

GUSTAVO BRAUNER

As Regras do Jogo!

A *DragonSlayer* traz artigos e matérias sobre os RPGs mais jogados no Brasil. Vamos conhecê-los!

Tormenta RPG para aventuras medievais e de fantasia. Traz o cenário de Arton, o mundo de jogo mais popular do Brasil. Para jogar *Tormenta* você precisa do *Tormenta RPG*, publicado pela Jambô Editora.

Mutantes & Malfeitores RPG para aventuras modernas e de super-heróis. Para jogar M&M você precisa do *Mutantes & Malfeitores*, publicado pela Jambô Editora.

3D&T RPG para aventuras no estilo anime/mangá/games. Para jogar 3D&T você precisa do *Manual 3D&T Alpha*, publicado pela Jambô Editora. Você também pode fazer o download do livro, gratuitamente, em www.jamboeditora.com.br. Devido a suas regras simples e rápidas, 3D&T é o RPG ideal para iniciantes.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

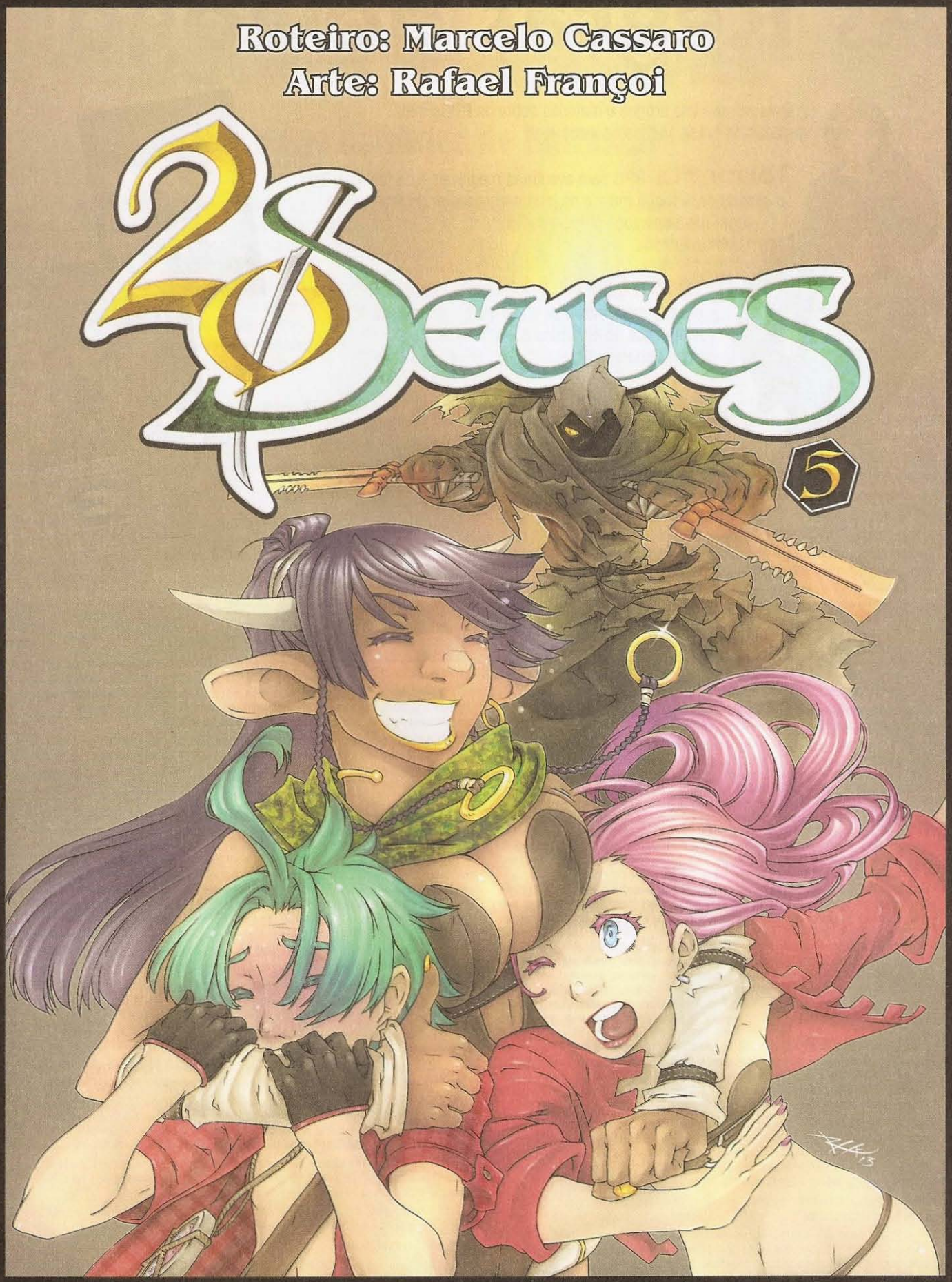
13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

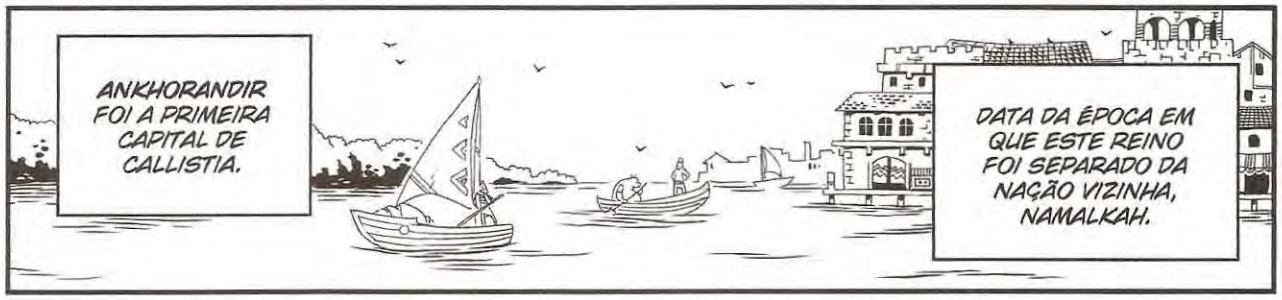
14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Roteiro: Marcelo Cassaro
Arte: Rafael Françoi

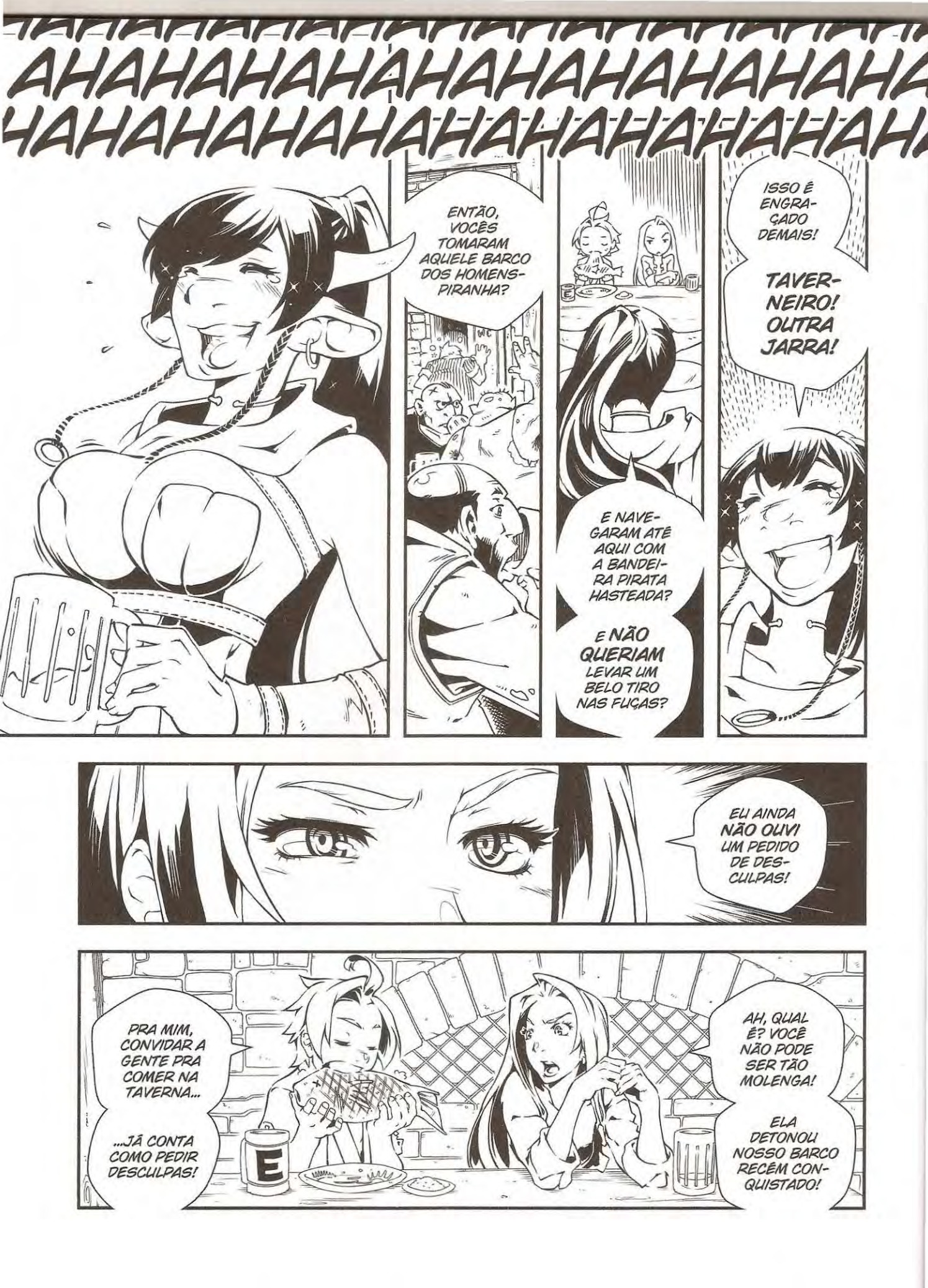



ANKHORANDIR FOI A PRIMEIRA CAPITAL DE CALLISTIA.
DATA DA ÉPOCA EM QUE ESTE REINO FOI SEPARADO DA NAÇÃO VIZINHA, NAMALKAH.

MAIS TARDE, DEVIDO ÀS INTRIGAS E DISPUTAS DE PODER COMUNS ENTRE A NOBREZA DO REINO...
...PERDEU ESSE STATUS PARA OUTRA CIDADE, MAIS MODERNA.

HOJE EM DIA, ANKHORANDIR É AINDA UMA COMUNIDADE DE GRANDE PORTE...
...MAS ANTIGA E DECADENTE. RUAS CHEIAS DE MISÉRIA E CRIME.
SEMPRE PILHADA POR BANDIDOS E PIRATAS.

HAHAHA
ATAQUE FURTIVO
SÃO POUCOS AQUELES QUE SE ERGUEM CONTRA O CRIME.


AHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA
HAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA
ENTÃO, VOCÊS TOMARAM AQUELE BARCO DOS HOMENS-PIRANHA?
E NAVEGARAM ATÉ AQUI COM A BANDEIRA PIRATA HASTEADA?
E NÃO QUERIAM LEVAR UM BELO TIRO NAS FUÇAS?
ISSO É ENGRAÇADO DEMAIS!
TAVERNEIRO! OUTRA JARRA!
EU AINDA NÃO OUVI UM PEDIDO DE DESCULPAS!
PRA MIM, CONVIDAR A GENTE PRA COMER NA TAVERNA...
...JÁ CONTA COMO PEDIR DESCULPAS!
AH, QUAL É? VOCÊ NÃO PODE SER TÃO MOLENGA!
ELA DETONOU NOSSO BARCO RECÉM CONQUISTADO!

NÃO EXAGERA! O ESTRAGO NEM FOI TÃO GRANDE!
O GOBLIN FICOU CONSERTANDO NO PORTO!
ELE ATÉ PARECIA ANIMADO! CARINHA ESTRANHO...

E TEM MAIS!
EU NÃO TERIA ESCOLHIDO **ESTE** LUGAR PARA JANTAR!

SEI QUE AQUI NÃO É MUITO ELEGANTE, PRINCESA...
...MAS ESTOU FAZENDO UM **GRANDE** FAVOR A VOCÊS!

O **ATAQUE FURTIVO** É A TAVERNA MAIS PERIGOSA DA CIDADE!
TUDO QUE ACONTECE AQUI, LOGO SE ESPALHA ENTRE OS BANDIDOS!

NÃO DEMORA, TODOS EM ANKHORANDIR VÃO SABER QUE VOCÊS DOIS SÃO **MEUS** CONVIDADOS!
E NINGUÉM VAI TOCAR **UM DEDO** EM VOCÊS!

HUMPF! MODÉSTIA CHEGOU AÍ E PAROU, HEIN?
ACHA QUE A GENTE NÃO PODE COM UM LADRÃO OU DOIS?
EU MESMA PODIA SER LADRA!

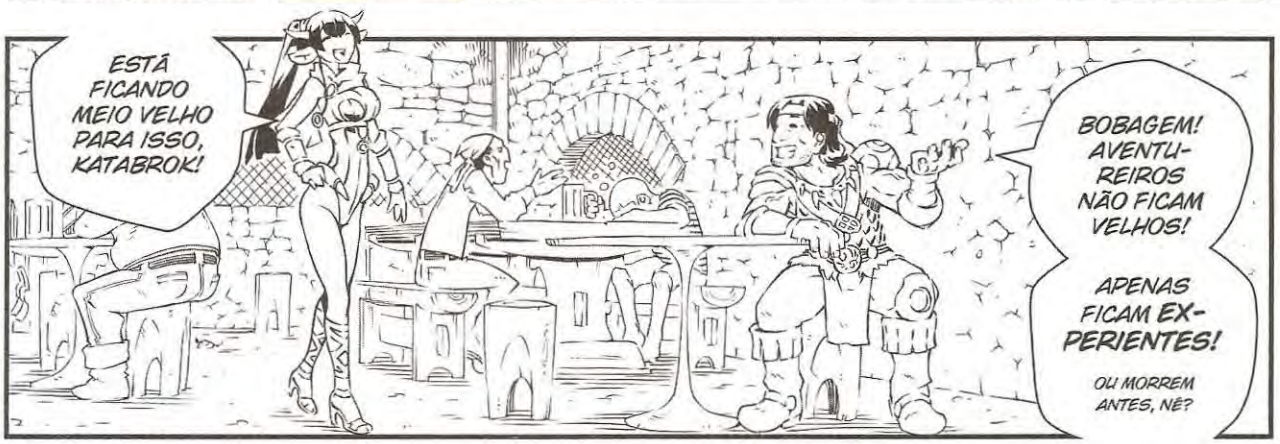
BOM, ATÉ AGORA VI VOCÊ LUTAR TRÊS VEZES...
...E VOCÊ NÃO VENCEU NENHUMA!
SÓ PORQUE ME TOMARAM A ESPADA TODAS AS VEZES, SEU MALA!

ENTÃO, QUER DIZER QUE OS BANDIDOS NÃO MEXEM COM SEUS AMIGOS?

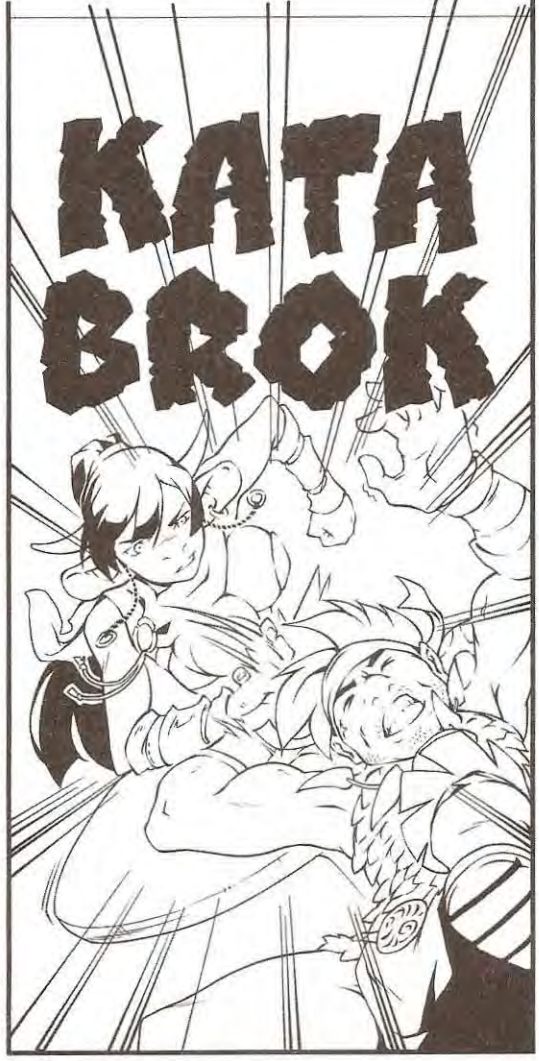
E POR QUE ISSO, TIA? QUEM É VOCÊ?
NÃO DISSE SEU NOME AINDA!

MINA!
VENHA ME EN-FRENTAR!

KATABROK, O BÁRBARO, ESTÁ SE SENTINDO COM SORTE!


ESTÁ FICANDO MEIO VELHO PARA ISSO, KATABROK!
BOBAGEM! AVENTU-REIROS NÃO FICAM VELHOS!
APENAS FICAM EX-PERIENTES!
OU MORREM ANTES, NÉ?

PRONTO?
KATABROK NASCEU PRONTO!


KATA BROK

ENTÃO? O MESMO ACORDO DE SEMPRE?
KATABROK, O DIGNO, VAI CUMPRIR!
AAAI!...

MINA, HEIN?
O NOME COMBINA! SÓ QUE NÃO!

ENTÃO, MINA...
POR QUE VOCÊ PROTEGE A CIDADE DOS PIRATAS?
PORQUE SOU A CAPITÃ DA GUARDA!
RESPONDO DIRETAMENTE AO PREFEITO!

E TAMBÊM PORQUE É A COISA NATURAL A FAZER!
O FORTE DEVE PROTEGER O FRACO...

...E NINGUÉM POR AQUI É MAIS FORTE QUE EU!

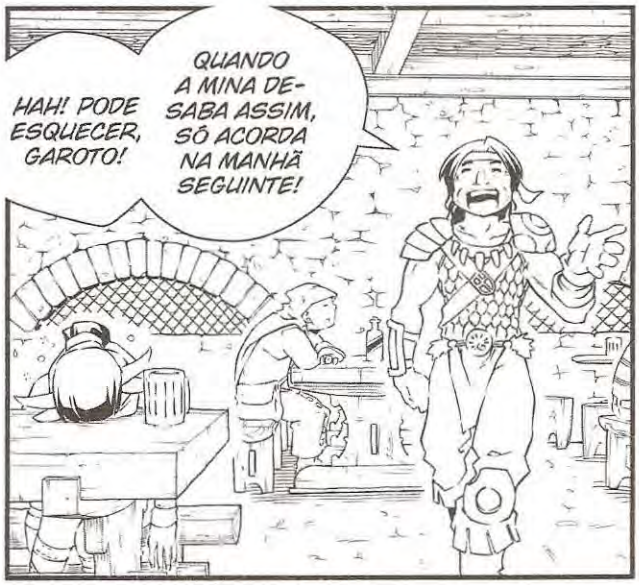
O FORTE DEVE PROTEGER O FRACO...

VAL E MATEO, NÃO É?
SABE QUE VOCÊ É UMA GRAÇA, MATEO?
HÃ? OI?

TEM AQUELE CHARME RÚSTICO DO SEU PAI!
PRATT ERA MESMO UM...

BLAM

EI! EEEI! VOCÊ VIU MEU PAI?
ENTÃO ELE PASSOU MESMO POR AQUI? ACORDA!

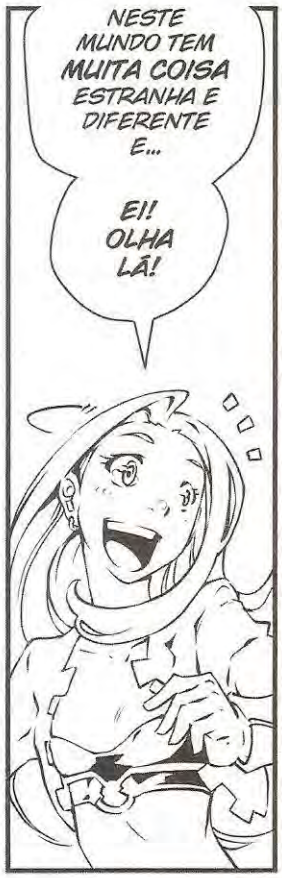

HAH! PODE ESQUECER, GAROTO!
QUANDO A MINA DESABA ASSIM, SÔ ACORDA NA MANHÃ SEGUINTE!

COMO VENCEU A QUEDA DE BRAÇO...
...ELA BEBE ATÉ CAIR, E KATABROK A CARREGA ATÉ EM CASA!
ESSE É O ACORDO DE SEMPRE! HAHAHA!

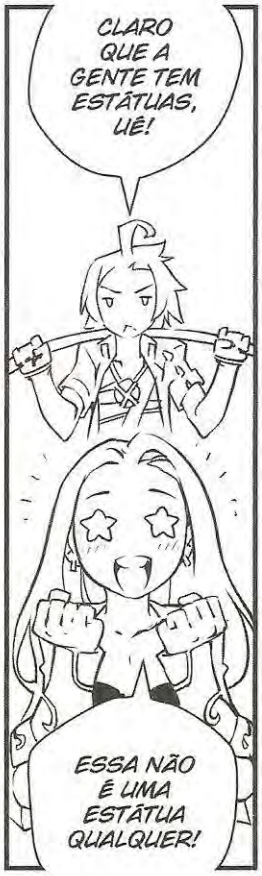
MAS ELA SÓ BEBEU LEITE!
NÃO SABIA QUE MINOTAUROS FICAVAM BÊBADOS COM LEITE!
MINOTAURO, NÃO! MINAURA!
HÃ?
NÃO EXISTEM MINOTAUROS FÊMEAS!
OS MINOTAUROS TÊM FILHOS COM HUMANAS E ELFAS!
SE NASCE MENINO, É MINOTAURO! SE NASCE MENINA, TEM A RAÇA DA MÃE!

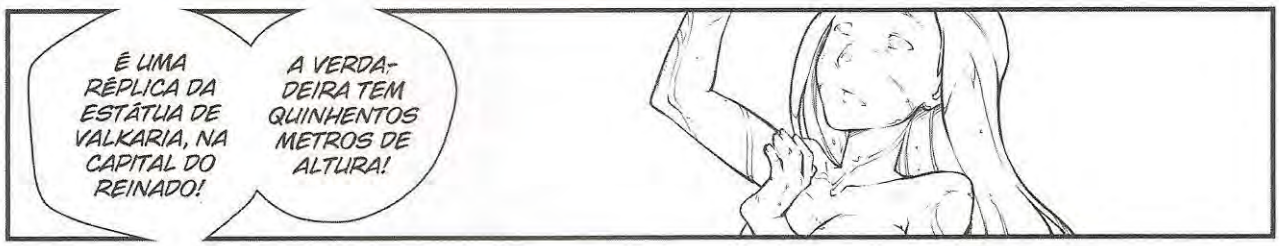
MAS, EM CASOS RAROS, PODE NASCER UM MINAURO!
MEIO HUMANO, MEIO MINOTAURO!
E ESSES, SIM, PODEM SER MULHERES!

MAS... MAS MINOTAUROS JÁ SÃO MEIO HUMANOS!
ISSO NÃO FAZ SENTIDO NENHUM!
SEMPRE O CAIPIRA! SABE NADA DA VIDA!

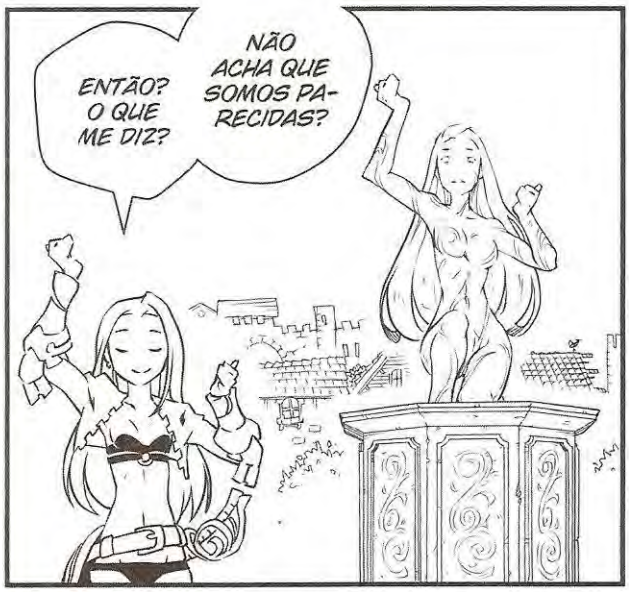

NESTE MUNDO TEM MUITA COISA ESTRANHA E DIFERENTE E...
EI! OLHA LÁ!

QUE DEMAIS!
ACHAR UMA DESSAS AQUI, NESTE FIM DE MUNDO!

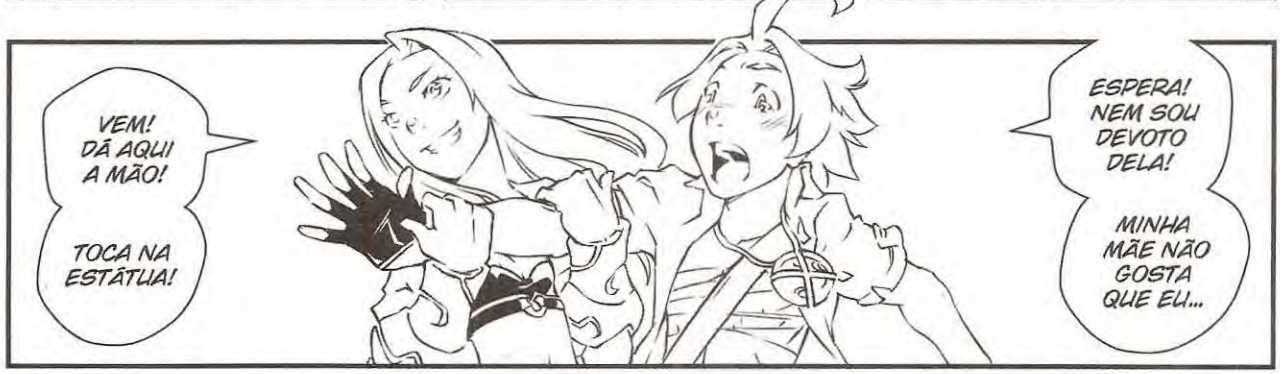

CLARO QUE A GENTE TEM ESTÁTUAS, HÊ!
ESSA NÃO É UMA ESTÁTUA QUALQUER!


É UMA RÉPLICA DA ESTÁTUA DE VALKARIA, NA CAPITAL DO REINADO!
A VERDADEIRA TEM QUINHENTOS METROS DE ALTURA!

EU SEI QUE É VALKARIA!
TEM A MESMA IMAGEM AQUI NA MEDALHA!
ESSA QUE VOCÊ AINDA NÃO ME EXPLICOU O QUE É!


ENTÃO? O QUE ME DIZ?
NÃO ACHA QUE SOMOS PARECIDAS?

VOCÊ É MESMO GROSSO, HEIN?
GROSSO, NÃO! RÚSTICO!


VEM! DÁ AQUI A MÃO!
TOCA NA ESTÁTUA!
ESPERA! NEM SOU DEVOTO DELA!
MINHA MÃE NÃO GOSTA QUE EU...

fzaammm

P-PUXA...

O FERIMENTO NO MEU OMBRO... SUMIU!
DA HORA, NÈ?

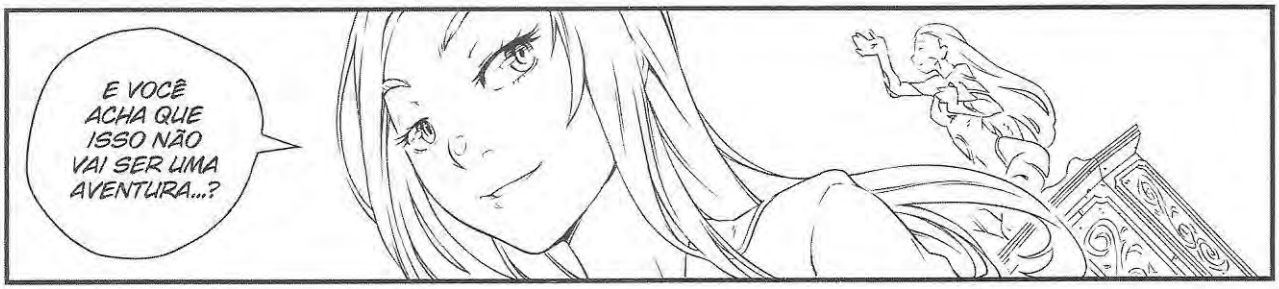
QUER DIZER QUE A ESTÁTUA É MILAGROSA? ELA CURA AS PESSOAS?
ENTÃO POR QUE NÃO TEM UMA MULTIDÃO AQUI?

DEVIA VIR GENTE DO REINO INTEIRO PRA...
PORQUE NÃO FUNCIONA COM QUALQUER UM!

VALKARIA É A DEUSA DOS AMBICIOSOS! DOS CORAJOSOS! DOS HERÓIS!
A ESTÁTUA DE VALKARIA CURA APENAS OS AVENTUREIROS!

QUANTAS VEZES TENHO QUE REPETIR?

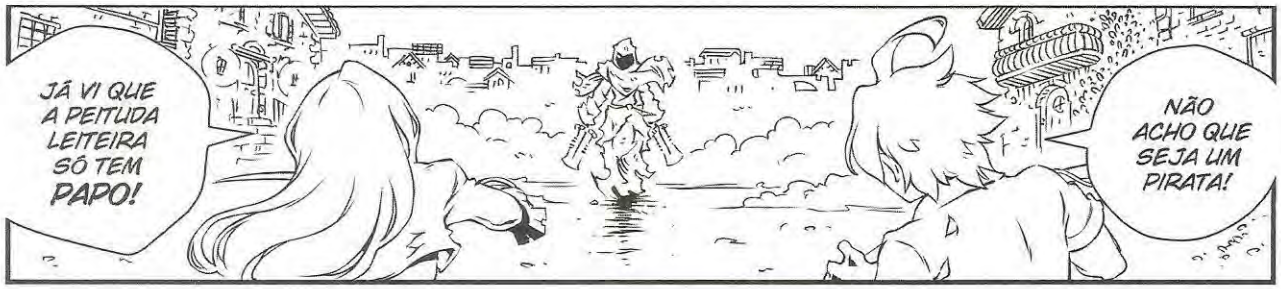
EU NÃO SOU AVENTUREIRO!
SÓ QUERO ACHAR MEU PAI E TRAZER DE VOLTA PRA CASA!


E VOCÊ ACHA QUE ISSO NÃO VAI SER UMA AVENTURA...?

SÓ VAMOS CONSEGUIR FALAR COM A MINA AMANHÃ!
ESTÁ TARDE! VAMOS VOLTAR PARA O BARCO E DORMIR!
EEI! EU NÃO QUERO DORMIR NO BARCO!
ESTAMOS EM UMA CIDADE, PELO AMOR DOS DEUSES!

AQUI DEVE TER ESTALAGENS! COM CAMAS E BANHO E...

E...
AH, TÁ!
"EU PROTEJO A CIDADE DOS PI-RATAS!"
"NINGUÉM VAI TOCAR UM DEDO EM VOCÊS!"
FALOU! VEM COM ESSA!

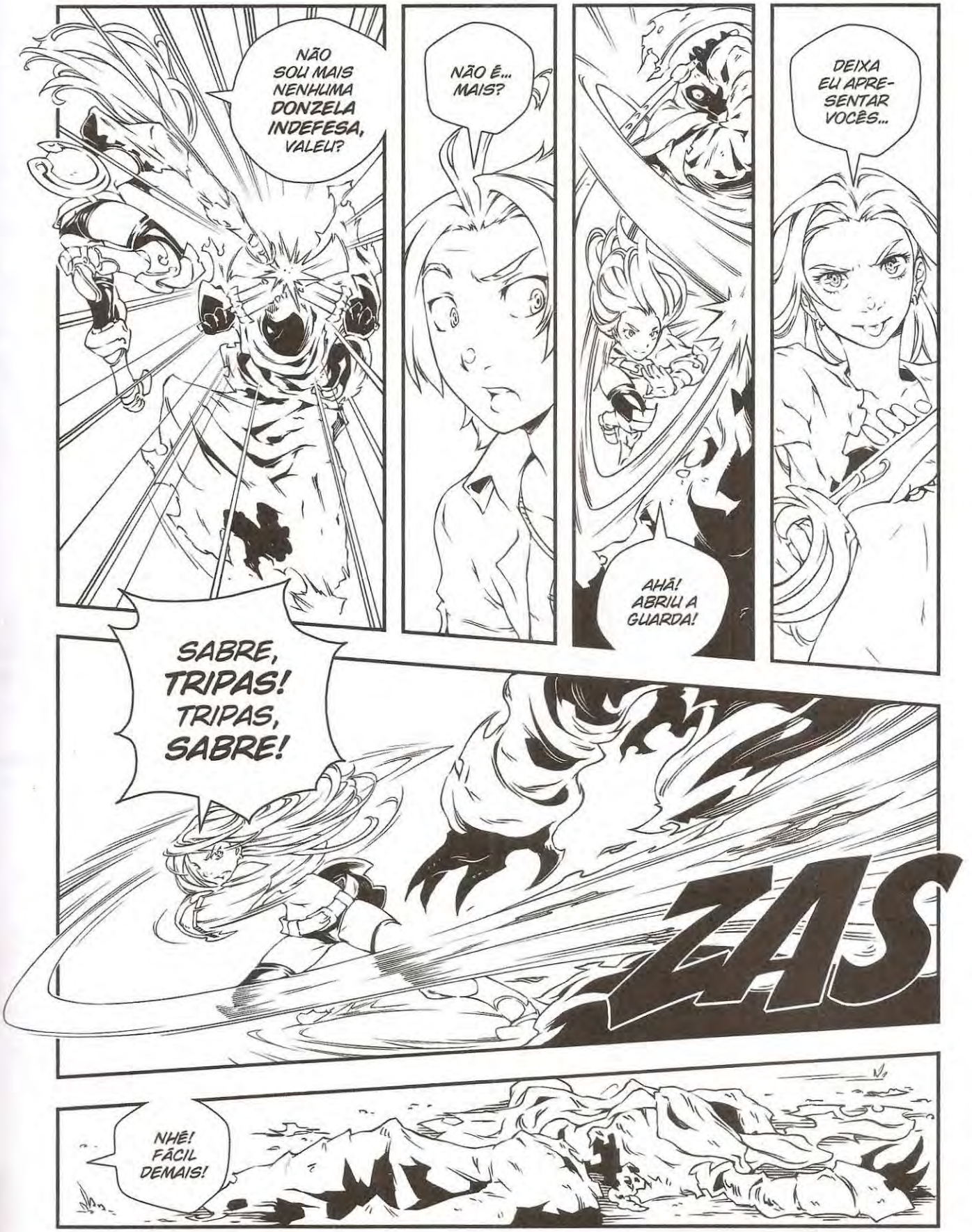

JÁ VI QUE A PEITUDA LEITEIRA SÓ TEM PAPO!
NÃO ACHO QUE SEJA UM PIRATA!

NÃO TENHO MUITA CERTEZA DO QUE SEJA...

TANTO FAZ!
CHEGA PRA LÁ! EU CUIDO DISSO!
HÃ... TEM CERTEZA?

FALA SÉRIO! UM LADRÃO SOZINHO?
NÃO É NENHUM DESAFIO ÉPICO! E ALÉM DO MAIS...

...NÃO QUERO MAIS SABER DE VOCÊ DIZENDO POR AÍ QUE EU NÃO SEI LUTAR!


NÃO SOU MAIS NENHUMA DONZELA INDEFESA, VALEU?
NÃO É... MAIS?
AHÃ! ABRIU A GUARDA!
DEIXA EU APRESENTAR VOCÊS...
SABRE, TRIPAS! TRIPAS, SABRE!
ZAS
NHÊ! FÁCIL DEMAIS!

VIU SÔ? PRECISA CONFIAR EM MIM, MATEO!
PORQUE OS HUMANOS FORAM FEITOS ASSIM POR VALKARIA!

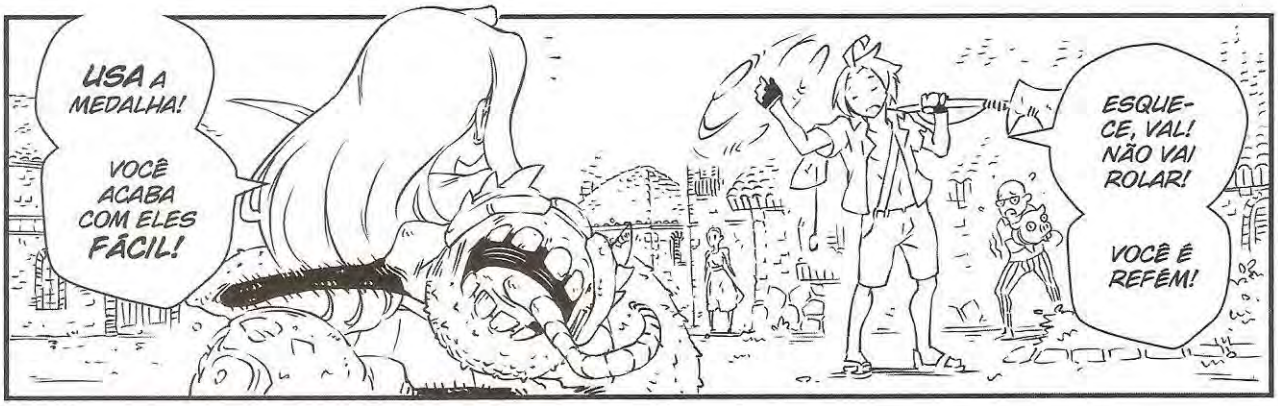
FORAM FEITOS PARA ALCANÇAR QUALQUER OBJETIVO! PARA VENCER QUALQUER...
...LUTA?

AH, TÁ ME ZUANDO!

ERAM DOIS?!
DOIS... MONS-TROS?

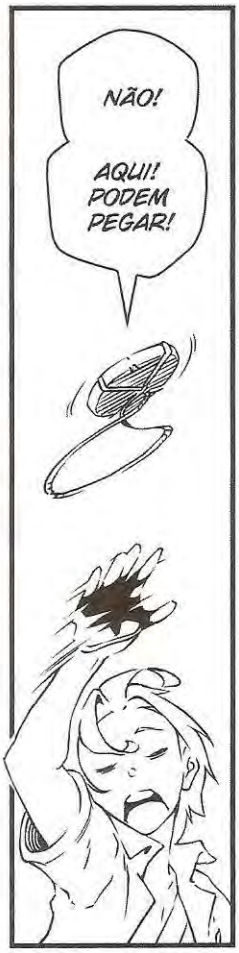
POR QUE VOCÊ NÃO ME AVISA DAS BIZARRIAS DA SUA TERRA?
EU NUNCA VI NADA DISSO ANTES!

EI, VOCÊS! NINGUÉM AQUI QUER PROBLEMA!
QUEREM O OURO DELA? PODEM FICAR!
NÃO SAI OFERECENDO MINHAS COISAS, FOLGADO!
AH! ENTENDI!
ESTÃO ATRÁS DISTO!
MATEO! NEM PENSE EM ENTREGAR A MEDALHA, OUVIU?
DEIXA DE SER BESTA! O QUE MAIS EU POSSO FAZER?
PODER ME TRANSFORMAR EM ALGUÉM MAIS FORTE É LEGAL...
...MAS NÃO VALE A VIDA DE NINGUÉM!
VOCÊ NÃO FAZ IDEIA DE QUANTO ISSO VALE...

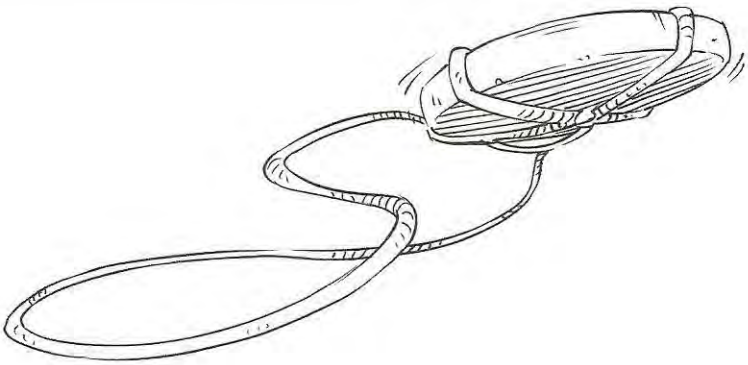

USA A MEDALHA!
VOCÊ ACABA COM ELES FÁCIL!
ESQUECE, VAL! NÃO VAI ROLAR!
VOCÊ É REFÊM!

EU VOU FICAR BEM SE VOCÊ USAR A MEDALHA!
JÁ FALEI PRA VOCÊ CONFIAR EM MIM!

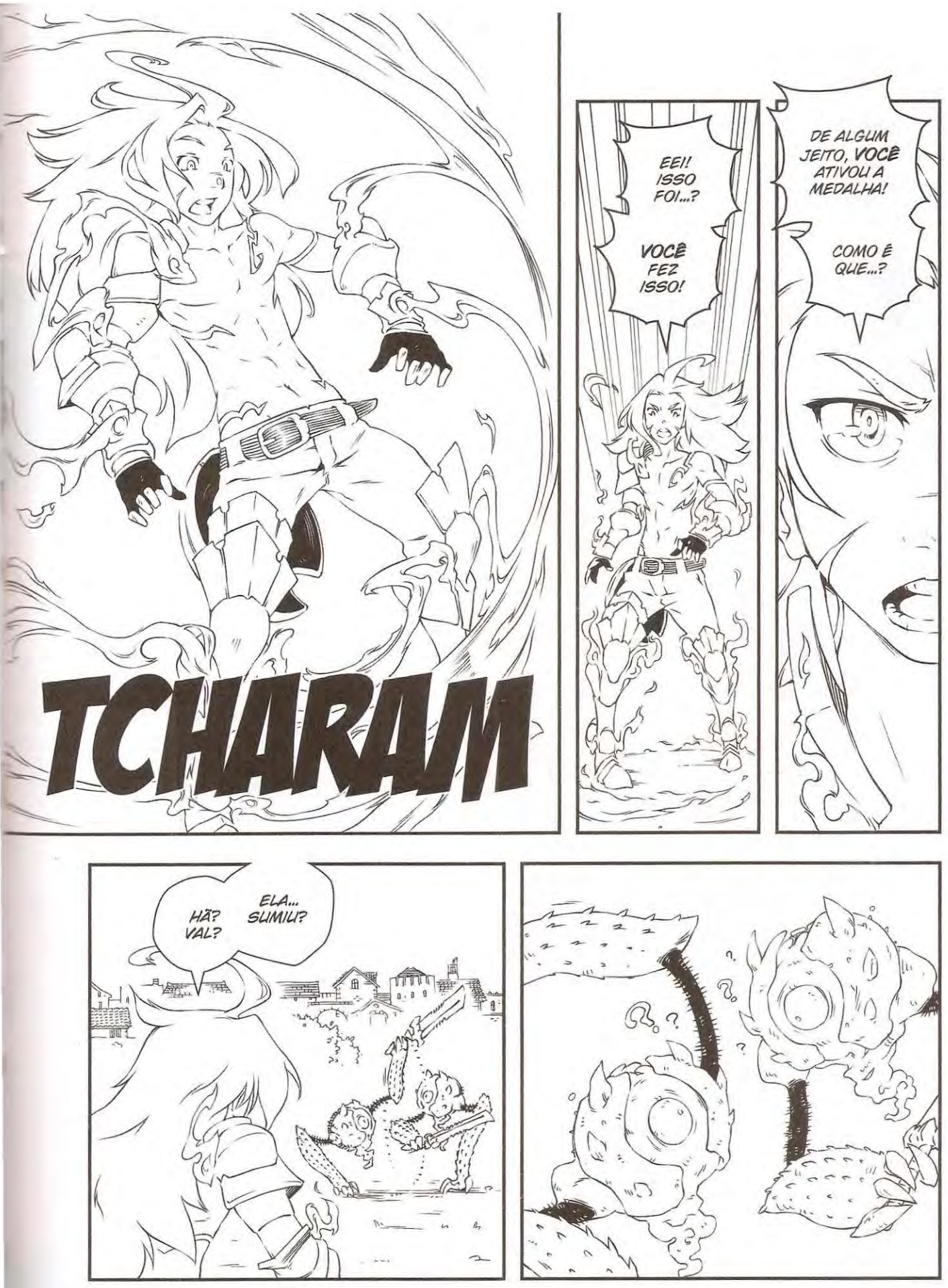
USA A MERDA DA MEDALHA LOGO!

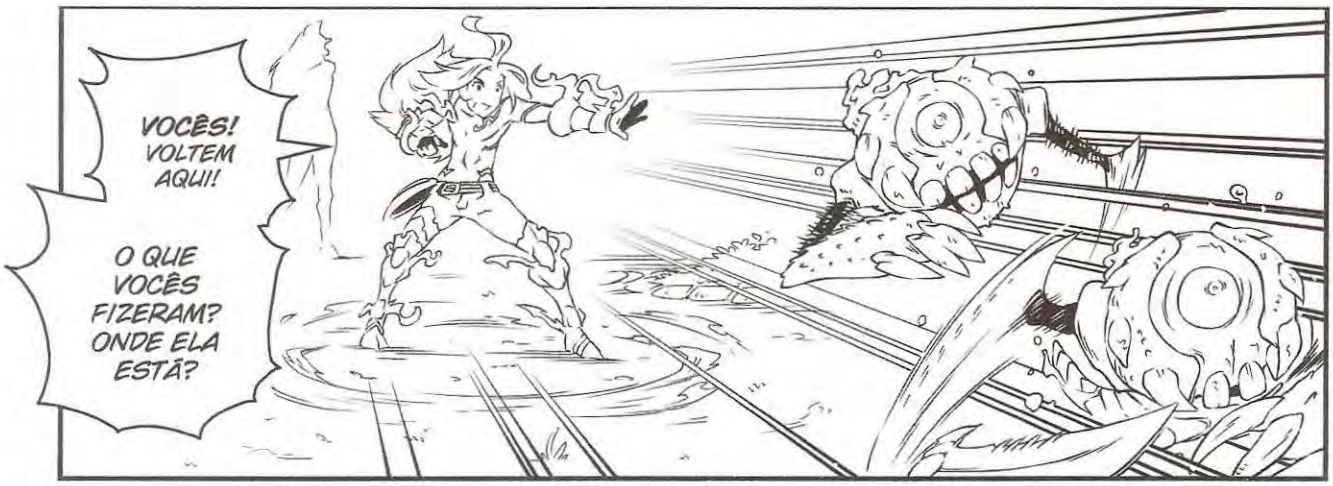

NÃO!
AQUI! PODEM PEGAR!

AH, SIM!

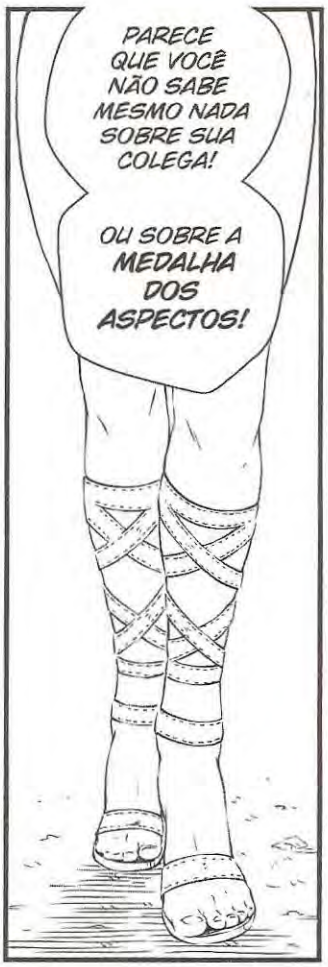


SIM!


TCHARAM
EEI! ISSO FOI...?
VOCÊ FEZ ISSO!
DE ALGUM JEITO, VOCÊ ATIVOU A MEDALHA!
COMO É QUE...?
HÄ? VAL?
ELA... SUMIU?


VOCÊS! VOLTEM AQUI!
O QUE VOCÊS FIZERAM? ONDE ELA ESTÁ?

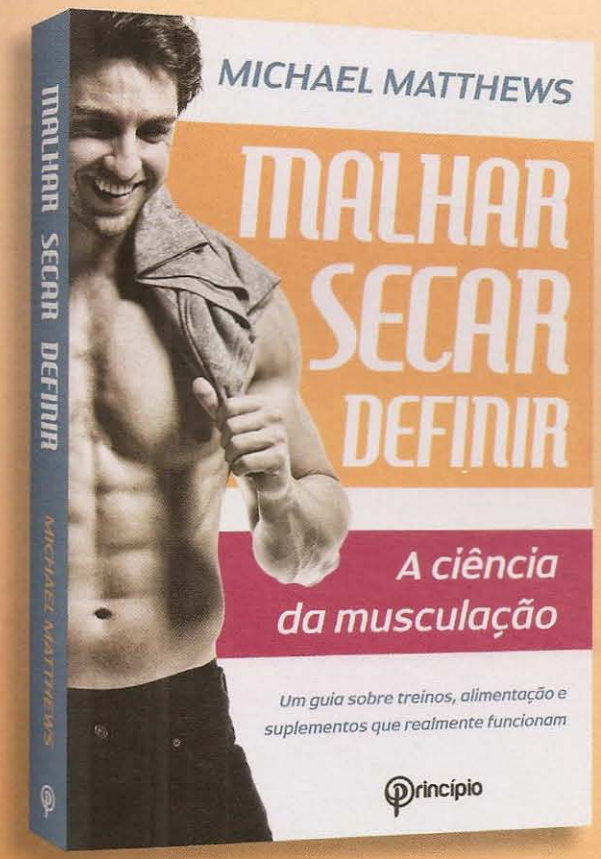
ONDE...?


PARECE QUE VOCÊ NÃO SABE MESMO NADA SOBRE SUA COLEGA!
OU SOBRE A MEDALHA DOS ASPECTOS!

NÃO FAZ MAL! MELHOR ASSIM!
VOCÊ VAI ENTREGAR A MEDALHA!

AGORA!

Um programa prático de alimentação, treino e suplementos para você alcançar resultados visíveis em até três meses!



Mais de 100.000 livros vendidos nos EUA!

Nesse livro você encontrará orientações comprovadas sobre alimentação, treinos, uso de suplementos e seus resultados. O autor parte de sua experiência como personal trainer e explica o porquê de cada atividade mostrando como alcançar os resultados surpreendentes.

Princípio Lafonte www.editoralafonte.com.br Nas livrarias!

2 Notícias do Bardo
A dinastia RPGista brasileira.

4 Desafio dos Deuses
Tormenta passando de nível.

6 Encontros Aleatórios
Quem é este pokémon, digo, Paladino?

8 Reviews
Tormenta RPG — Edição Revisada, Guerra dos Tronos RPG, Mega City: Manual do Aventureiro.

11 Sir Holland
O maior tesouro de Sir Holland.

12 Toolbox
Muito amor!

14 Mestre da Masmorra
Muito ódio!

16 Organizações de Mega City
Um grupo chamado "Kaos!" não parece lá muito organizado...

22 Code Geass
Derrubar um império é tmuito mais divertido a bordo de um mecha.

32 O Torneio Deus do Duelo
Nós vamos ao encontro do mais forte!

42 Gazeta do Reinado
Arton tem ameaças no céu, na terra, no subterrâneo...

44 Fundo do Baú
Não esqueça destes reinos!

46 20 Deuses
Será que a Val vai ganhar uma?

NÚMERO 40 - PREÇO R$ 14,90
ISSN 1808-1584
9 771808 158002 40
EDITORA escala